PS3 专辑

VOL.23

PS3 SPECIAL

WATCH_DOGS
EVERYTHING_IS_CONNECTED

grand theft auto
FIVE
V

PS3专辑
VOL.23 PS3 SPECIAL

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：谢榭
封面设计：anubis

信息集结 INFOMATION

神机情报站 2
PS+俱乐部 5
新作发售表 8
蓝光攻略 9

特企集结 FEATURE

幽灵再生
Infinity Ward的复活 16

重力赛车的飞驰轨迹
SCE利物浦工作室兴衰记 21

动作集结 EXPRESS

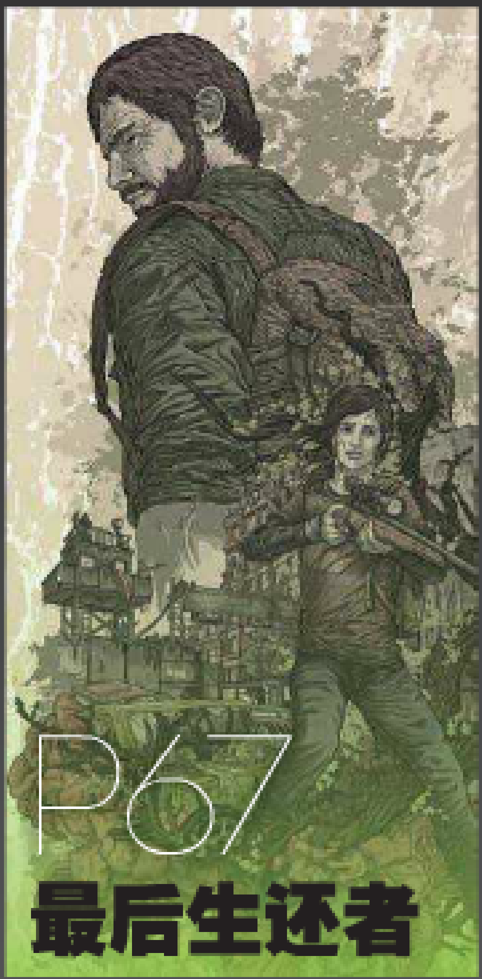
COD 幽灵 26
英雄传说 闪之轨迹 28
横行霸道Ⅴ 32
刺客信条Ⅳ 黑旗 36
超凡 双生 38
妖圣剑士F 40
超级女主角战记 44
苍翼默示录 刻之幻影 46

奖杯攻略

苍翼异闻录 代码:新生 49
极速赛车手2 54
假面骑士 穿越战争 57
蓝精灵2 59
运动冠军2 61
特别行动 战线 64

攻略集结 GUIDE

最后生还者 67
魔界战记D2 97
杀手已死 129
高达破坏者 146
魔女与百骑兵 163
龙之皇冠 183
艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士 204



神机情报站
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视
NEWS REVIEW
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS4 于科隆展 正式公布全球发售日

事件回放 由于PS3在欧洲占据绝对优势，欧洲市场对于PS4至关重要。本届科隆展，PS4无疑是最受关注的焦点。北京时间8月21日凌晨，索尼在科隆召开了克隆游戏展前发布会，如约揭晓了PS4最后的悬念——全球发售日！针对微软将Xbox One首发区域范围缩小的报道，索尼高调宣布PS4将于今年内在全球32个国家和地区发售，在北美地区将于11月15日上市，而在欧洲地区则将于11月29日上市。

背景解析 今年PS4和Xbox One同场竞技，各种明争暗斗是少不了，6月份时微软在E3上吃了大亏，因为限制二手游戏而被索尼和舆论一顿猛攻，不得不改旗易帜才躲过风口浪尖，但起码在发布会内容上领先了索尼一步，那就是公布了具体的发售月份，而当时索尼甚至没有公布PS4的具体发售日，只提到了是今年的假期时节。如今在科隆展上轮到索尼领先一步，不但公布了PS4发售月份，连发售日也一并公布了。不过这种时候先走一步棋是不是好事，还要看之后微软公布的Xbox One发售日才能够下定论。同时，比较可惜的是，这个消息算是索尼科隆游戏展发布会上惟一的亮点，其他内容都令人昏昏欲睡，连索尼全球工作室的总裁吉田修平都在媒体发布会上睡着了，或许是因为索尼已经对欧洲市场的胜利成足在胸，所以把猛料都留给了TGS吧。

PS3 游戏可 优惠升级为 PS4 版

事件回放 为了让PS3玩家们更有动力升级到PS4，索尼公布了“游戏升级计划”。以年内发售的几款大作为例，凡是购买了《刺客信条IV黑旗》、《战地4》、《COD幽灵》、《监察风云》等大作PS3版的玩家，都可以“大幅度折扣价”买到PS4版的下载版。EA、Activision、育碧、华纳等公司已加入此计划。不过目前该计划预定为限期执行，今后是否会长期推广尚未可知。

亚马逊、GameStop等零售商也在实行换购计划，玩家可以加10美元，将已经购买的PS3版游戏换成PS4版。

背景解析 某种程度上，跨世代游戏是一个特定时期的特定产物，在2013年至2014年内，这样的游戏会因为新旧平台的更替而大批涌现，厂商既不愿意放弃本世代平台庞大的用户人数，但也不愿意错过在新平台上攻城略地的时机，所以才会产生这么一类型的跨平台方式。相信随着新主机的发售和逐渐普及，这一类型的跨平台游戏大约会在一两年内式微，变成完全以次世代平台为主。所以索尼目前这一政策预定为限期执行也是有其道理的，而且许多玩家在本世代体验完PS3版的游戏后应该就不会再对PS4版感兴趣，毕竟资金有限，再买一个次世代版本投入颇大，但在有优惠的情况下说不定他们还会考虑再购入PS4版，短期内可以起到推动PS4平台软件销量的作用，对于PS4前期销售非常有帮助。

索尼联手维亚康姆集团为 PS4 提供播放服务

事件回放 索尼日前宣布其已与维亚康姆传媒集团达成合作协议，维亚康姆旗下的热门电视频道（如MTV和动画频道Nikelodeon）将会通过索尼的网络电视服务提供，也就是说，索尼的网络用户将可以直接通过互联网收看这些频道，这也意味着今后玩家可以用PS4收看维亚康姆的电视频道。

目前谷歌、英特尔等IT巨鳄都在向传媒集团争取电视频道的网络直播权，索尼此次与维亚康姆的合作被认为是一个重大突破。索尼也在同时与多家传媒集团谈判，有维亚康姆这个传媒巨人加入，将推动其他传媒集团的跟风进入。目前维亚康姆旗下有20多个电视频道。

知情人士称，索尼可能会在今年第四季度或者明年第一季度开始提供电视直播服务。

背景解析 虽然在定位上号称是一款纯粹的游戏机，但索尼并没有放弃在电视播放领域上与微软一决高下，这次和维亚康姆集团达成协议可以被认为是对抗微软本身与华纳签订播放协议的战略之一。当然，比起微软把Xbox One直接作为机顶盒接入口的设计，索尼的点播服务更类似于目前就有的网络视频播放应用，不过随着索尼进一步扩展合作领域，相信也可以让PS4在电视直播服务方面和Xbox One一较长短。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

战国 BASARA4

原名： 战国 BASARA4 **开发商：** Capcom **发售日：** 2014 年初

“《战国 BASARA》系列”一直以夸张的角色个性和爽快的战斗招式赢得了不少玩家的称赞。作为系列的最新作，《战国 BASARA4》将会继承这一特定，并加入崭新的内容。游戏将会进入新的章节，主题为“战国创生”和“天政奉还”，因此本作的舞台设置在室町时代。虽然大致上故事会遵循历史的进程，但一些其他时代的武将也将会在本作中登场。目前确认登场的除了伊达政宗、石田三成等人气角色外，岛左近（CV：中村悠一）、柴田胜家（CV：冈本信彦）和足利义辉（CV：池田秀一）也会参站，不过其中部分角色会按照系列特色，只能够作为敌方角色登场。本作还引入了新的武将宫斗系统，整体风格类似水墨画，非常吸引人。

解放少女 SIN

原名： 解放少女 SIN **开发商：** 5pb. **发售日：** 2013 年 12 月 5 日

前作《解放少女》是由 Level-5 推出的“GUILD01”系列四部作品中的其中一款（该系列为 3DS 的下载游戏），由须田刚一开发，游戏的类型是飞行射击。本作《解放少女 SIN》则是讲述前作结局之后的故事的文字冒险游戏，由 5pb 开发和发行。

故事讲述女主角大空翔子在前作驾驶“解放机”从侵略者手中救回国家之后，国家开始举行第三代总统选举。原本拯救了国家的她是最有力的总统候补，但此时敌对势力及其阴谋也慢慢逼近。主人公则是大空翔子的青梅竹马兼辅助官海堂清人，他拥有能够读取他人内心，进入他人精神世界的特殊能力。距离选举还有 100 天，他将如何协助翔子找出背后的黑幕，解放这个国家呢?

魅影破坏者 EXTRA

原名： ファントムブレイカ-EXTRA **开发商：** 5pb. **发售日：** 2013 年 9 月 19 日

《魅影破坏者》是擅长开发文字游戏的 5pb 在格斗游戏领域的新尝试，2011 年发售于 X360 平台。虽然游戏因为各方面的硬伤而带来不少恶评，但是精美的人设还是令人印象深刻。而近日 5pb 宣布，本作将会推出加强版登陆 PS3！这次的加强版在保留原有系统的基础上将会加入全新角色，目前所知有 4 位，分别为原 Phantom 部下的冴岛闲，为了复仇而追杀 Phantom 的**ソフィア**，狂暴化的怪人**ガイト**和跟随着他的少女**リン**，以及跟**フイン**一样同属对抗 Phantom 部队的成员**エンデ**。此外，跟本作同属一个世界观，于年初在 XBLA 上推出的《魅影破坏者 战斗乐园》也宣布即将推出 PSV 版并登陆 PSN。

御姐武戏 Z 神乐 With NoNoNo！

原名： お姐チャンバラ Z ~ カグラ ~ With NoNoNo!

开发商： D3 Publisher **发售日：** 2013 年 10 月 24 日

D3 Publisher 宣布超性感美女动作游戏《御姐武戏 Z 神乐》以加强版形式移植 PS3，并追加新角色，于 10 月 24 日发售。正如标题所示，这次新增的角色是来自该公司另一游戏系列《梦幻俱乐部》的角色诺诺诺。只要玩家在游戏中满足特定的条件就能让这位来自未来的少女加入。跟其他角色不同的是，诺诺诺不会使用任何刀具，而是利用各种看似是小孩子玩具的未来武器，以及可爱的舞蹈进行战斗。从官方公布的视频和图片中可以看到，诺诺诺的战斗风格跟其他角色有很大区别，不仅能用未来武器使出五彩缤纷的华丽攻击，还能让周围的丧尸跟自己一起翩翩起舞，让战场成为她的舞台。但不知道本作会不会加入于她相关的新系统和新剧情，各位玩家请期待后续的情报公开。

此外，游戏还公布了预约特典，分别是女主角神乐的大尺度泳装和诺诺诺的“未来战斗服”。

如龙 维新！

原名： 龙が如く 维新！ **开发商：** SEGA **发售日：** 未定

作为 SEGA 现在为数不多还能拿得出手的品牌之一，“《如龙》系列”至今依然维持着每年一作的良好速度推出着新作。去年正篇走到了第五部，就在大家期待后续作品什么时候登场的时候，SEGA 告诉了我们新作并不是《6》，而是跟《见参》一样描述另一个时代的《如龙》。不过这次本作的舞台来到了幕末时代，主人公桐生一马历史上的身分是维新志士坂本龙马，但与此同时，他也是新选组的斋藤一（“坂本龙马”和“斋藤一”名字各取一字即为“一马”），故事将会围绕他在京都隐姓埋名调查一年前的杀死自己恩师的犯人，并作为卧底潜入新选组而展开。故事的舞台是土佐和京都。目前平台和发售日尚未确定，不过已经宣布会登陆次世代，看来应该是不会缺席系列一贯青睐的 PS 系平台。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

新·萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士

原名： 新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ~アーランドの錬金術士~ **开发商：** Gust **发售日：** 2013年11月

继《特特莉》和《梅露露》之后，“《工作室》系列艾兰德三部曲”的第一作《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》也宣布登陆PSV！不过跟后两作不同，这次《萝萝娜》并非单纯加个更衣室系统然后装整合DLC移植，而是重制。

本作重制不仅会大幅优化画面（大家不妨进《萝萝娜》原版的官网看看，本作画面和后面的作品对比起来可谓不堪入目），战斗系统也会调整成《梅露露》的模式，此外还会增加“延长战”和新剧情。而且根据《梅露露Plus》新增剧情中埋下的伏笔，特特莉和梅露露两位徒弟可能会从未来穿越回来萝萝娜的时代，跟师傅一起冒险。因此本作的剧情随时都会有意想不到的展开。顺带一提，因为本作是重制，所以还将顺便推出PS3版……

科隆展公布PS4下载游戏一览

由于在E3展期间已公布了PS4的大作阵容，这次科隆游戏展的发布会，索尼将PS4的新作重点放在下载游戏上。虽然都是一些小游戏，但也不乏令人眼前一亮的特色之作。值得一提的是，这次公布的大部分下载游戏都将同时有PS4和PSV版。

■我的世界

红遍全球的《我的世界》终于不再是X360独占家用机版，该作将全面登陆PS4、PS3和PSV。

■野兽之影

《野兽之影（Shadow of the Beast）》是索尼开发的一款PS4下载游戏，其原作是1989年在Amiga平台上推出的经典之作，总共出了三代，本作是一代的重制版，是一款动作冒险游戏。

■地狱伞兵

本作由“《Magicka》系列”开发商Arrowhead工作室与索尼福斯特城工作室联合制作，是一款俯视点的小队射击游戏，玩家将扮演地狱伞兵参与星际战役，本作有单人模式和最多4人的合作模式。

■ Rime

在索尼这次公布的系列下载游戏中，最令人印象深刻的当属这款《Rime》。这款游戏在画面风格、氛围营造上，让人想起《ICO》、《行》、《塞尔达传说 风之杖》等高评分大作。本作的开发商是曾经制作了《死光》的Tequila Works，采用卡通渲染画面，玩家将会在一个开放世界的岛屿上冒险，探索失落的古文明遗迹。

■ Resogun

《超级星尘HD》的开发商Housemarque开发的一款新作，将会是PS4独占。游戏中玩家可以使用激光、导弹、超新星炸弹等毁灭性武器，摧毁无数的敌人，击退外星人的入侵。

科隆展公布年内将发售33款PS4游戏一览

在科隆展上，索尼宣布，到今年12月底之前，将会有33款PS4游戏发售，其中包括《COD幽灵》、《战地4》等超大作。目前正在开发中的PS4游戏超过180款。索尼并未发布首发当日发售的具体游戏名单，仅仅公布了一份所谓的“首发期间重要游戏名单”，即11月15日到12月31日之间发售的重要游戏，包括如下：

NBA 2K14	杀戮地带 暗影坠落
COD幽灵	赛车俱乐部
小龙斯派罗 交互力量	Knack
极品飞车 劲敌	刺客信条IV 黑旗
战地4	监察风云
麦登NFL25	跳舞吧2014
FIFA 14	乐高漫威英雄
NBA Live 14	

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

199

在科隆游戏展之前，美国多家零售商已经出现12GB新款PS3的进货消息。在这次的索尼发布会上，索尼正式宣布即日起在欧美同时推出12GB版PS3，售价分别为199美元/199欧元。

100万

在科隆展期间，PS4在全球范围内的预订量已经超过了100万台，其中美国地区的预订量也达到了60万台，预示着这台新主机在和竞争对手的对抗中已经赢得了先机。

82亿

7月26日，Activision Blizzard宣布将从其母公司Vivendi集团回购全部股份，从此成为一家独立游戏公司。AB首席执行官Bobby Kotick控股的一家投资公司以23.4亿美元从Vivendi手中回购1.72亿股份，而AB自身以58.3亿美元从Vivendi回购4.29亿股份。

4.5G

Eurogamer网站曝光的一份文件显示，虽然PS4采用了8GB的GDDR5内存，但是其中的3.5GB留给了操作系统，游戏可用的只有4.5GB。还有进一步的消息指出，除了4.5GB的内存外，还有1GB是所谓的“灵活内存”，可以根据情况从操作系统预留的内存中调用。

栏目主持：时雨

PS+俱乐部

PlayStation Plus

PS+ 各个服务器专属的游戏都在变化，本次为各位推荐的都属于当前“正在免费”的状态当中。由于光盘游戏各位读者都比较熟悉，因此在此就不再累述各款游戏的特色。但需要玩家特别警戒某些带有在线要求奖杯的游戏，由于赠送的光盘游戏数字版都有一定的时间了，因此在线要求的奖杯可能会无法达成。此外，《杀手 47 赦免》有报告说 Bug 比较多，玩家也需要留心。而除了光盘数字版游戏之外，这次我们也推荐了几款值得一玩的 PS+ 下载游戏供玩家们参考。

[光盘游戏数字版推荐]

旺达与巨像

港服 日服

原　　名：Shadow of the Colossus
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：31
- 铜杯：18
- 银杯：6
- 金杯：6
- 白金：1

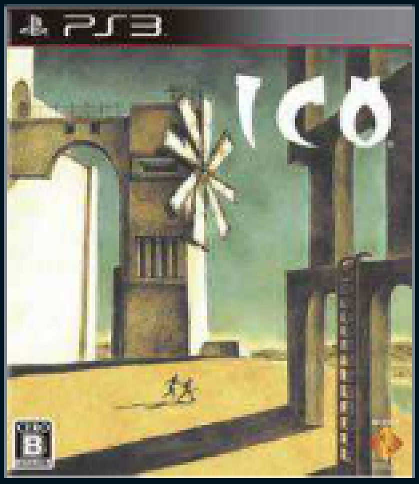
白金难度：8/10
在线奖杯：0
白金时间：40～60小时
硬件需要：无

ICO

港服 日服 美服

原　　名：ICO
游戏类型：动作
奖杯总数：16
- 铜杯：2
- 银杯：4
- 金杯：9
- 白金：1

白金难度：6/10
在线奖杯：0
白金时间：10～12小时
硬件需要：无



NBA 2K13

港服

原　　名：NBA 2K13
游戏类型：体育
奖杯总数：56
- 铜杯：42
- 银杯：12
- 金杯：1
- 白金：1

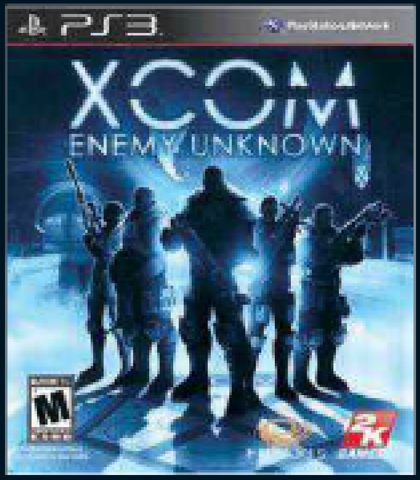
白金难度：7/10
在线奖杯：13
白金时间：100小时以上
硬件需要：无

幽浮 未知敌人

美服 欧服

原　　名：XCOM: Enemy Unknown
游戏类型：策略
奖杯总数：51
- 铜杯：38
- 银杯：10
- 金杯：2
- 白金：1

白金难度：7/10
在线奖杯：1
白金时间：80个小时以上
硬件需要：无

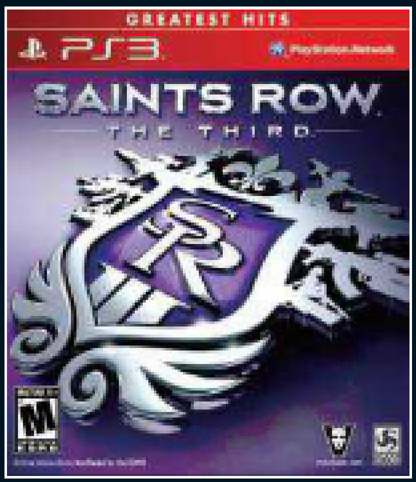


黑道圣徒Ⅲ

美服 欧服

原　　名：Saints Row:The Third
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：51
- 铜杯：38
- 银杯：10
- 金杯：2
- 白金：1

白金难度：4/10
在线奖杯：1
白金时间：30～40小时
硬件需要：无

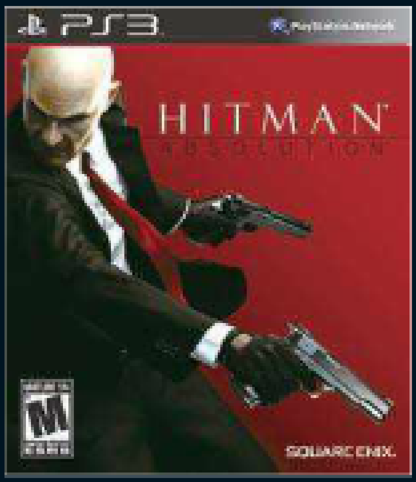


杀手47 赦免

美服

原　　名：Hitman Absolution
游戏类型：动作射击
奖杯总数：47
- 铜杯：32
- 银杯：12
- 金杯：2
- 白金：1

白金难度：3/10
在线奖杯：8
白金时间：10～20小时
硬件需要：无

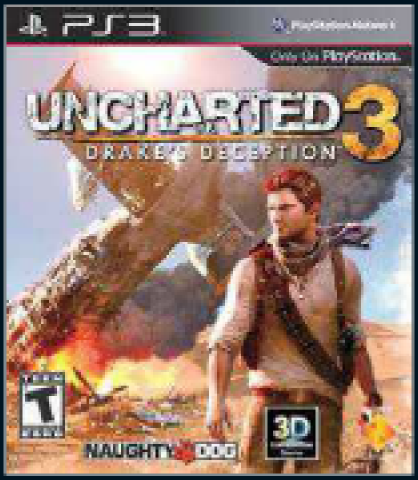


未知海域3 德雷克的诡计

美服 欧服

原　　名：Uncharted 3: Drake's Deception
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：100
- 铜杯：43
- 银杯：10
- 金杯：1
- 白金：1
- DLC奖杯：45

白金难度：5/10
在线奖杯：2
白金时间：16～25小时
硬件需要：无

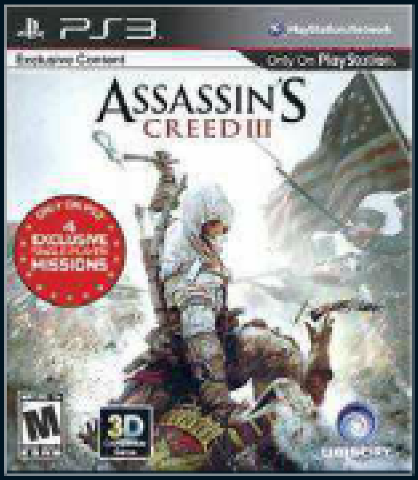


刺客信条Ⅲ

欧服

原　　名：Assassin's Creed Ⅲ
游戏类型：动作
奖杯总数：65
- 铜杯：36
- 银杯：13
- 金杯：1
- 白金：1
- DLC奖杯：14

白金难度：5/10
在线奖杯：6
白金时间：50个小时以上
硬件需要：无



小小大星球 卡丁车

美服 欧服

原　　名：LittleBigPlanet Karting
游戏类型：竞速
奖杯总数：45
- 铜杯：34
- 银杯：6
- 金杯：4
- 白金：1

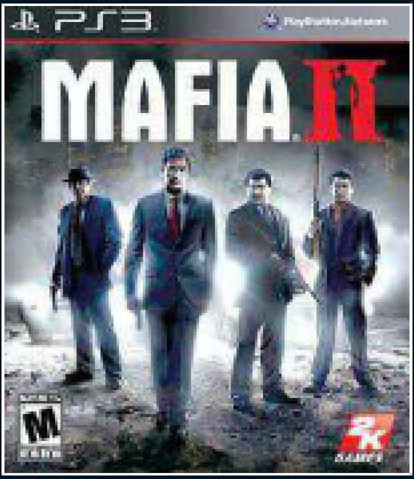
白金难度：4/10
在线奖杯：16
白金时间：40个小时以上
硬件需要：对应PS Move

黑手党Ⅱ

美服 欧服

原　　名：Mafia Ⅱ
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：68
- 铜杯：35
- 银杯：10
- 金杯：2
- 白金：1
- DLC奖杯：20

白金难度：3/10
在线奖杯：0
白金时间：15～20小时
硬件需要：无

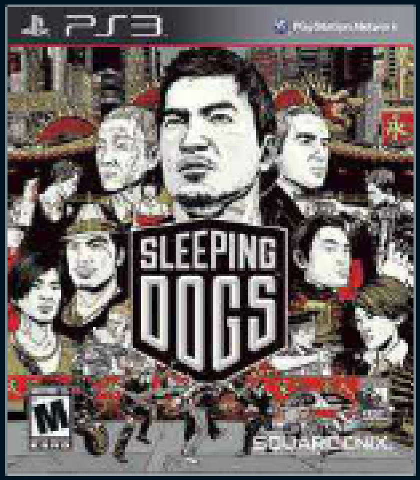


无间龙头

港服

原　　名：Sleeping Dogs
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：60
- 铜杯：43
- 银杯：5
- 金杯：2
- 白金：1
- DLC奖杯：9

白金难度：4/10
在线奖杯：0
白金时间：25小时以上
硬件需要：无



特别行动 战线

欧服

原　　名：Spec Ops: The Line
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：51
- 铜杯：42
- 银杯：5
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：6/10
在线奖杯：0
白金时间：12～16小时
硬件需要：无

[下载游戏推荐]

疯狂小旅鼠

日服

原　　名：レミングス
游戏类型：益智解谜
奖杯总数：12
- 铜杯：8
- 银杯：3
- 金杯：1

100%难度：6/10
在线奖杯：0
硬件需要：无
100%时间：3～4小时

游戏介绍：这是一个颇有历史的游戏系列，凭借其特有的谜题设置受到世界各地玩家的广泛喜爱。玩家需要指示旅鼠们相互合作，利用求生的招数安全抵达目的地。旅鼠们既可以朝着各个方向进行挖掘，又能登高造楼，利用降落伞从上方跳下，必要的时候还能指示它们舍生自爆来创造出道路，让更多的旅鼠到达终点。游戏上手的难度不高，但是由于各项技能都有使用次数的限制，因此最好在旅鼠出现的时候就考虑好技能的分配和使用的方式，否则稍有闪失将会导致可爱的旅鼠们集体走向灾难哟！

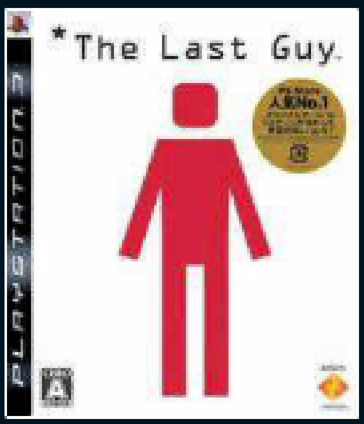
最后一人

美服 日服

原　　名：The Last Guy
游戏类型：益智解谜
奖杯总数：23
- 铜杯：13
- 银杯：1
- 金杯：1
- DLC奖杯：8

100%难度：8/10
在线奖杯：0
硬件需要：无
100%时间：40个小时以上

游戏介绍：SCEJ的游戏一直以创意取胜，这就是一款非常有特色的下载游戏了，属于行列式迷宫游戏。本作利用Google Earth精细的卫星图片创造出拟真的都市，需要引导幸存的人类，帮助他们逃出生天。游戏以很多地方登场场景，包含美国（旧金山、圣塔菲、华盛顿哥伦比亚地区和洛杉矶）、德国（柏林）、澳大利亚（悉尼）、日本（东京、横滨和名古屋）、英国（伦敦、泰恩河畔新堡）和瑞典（斯德哥尔摩）。玩家需要开动脑筋，救出建筑物内的人类，达到限定的人数后就能过关，规则简单，但是游戏难度一点都不低哟。



死亡之屋4

日服

原　　名：The House of the Dead 4
游戏类型：光枪射击
奖杯总数：15
铜杯：13
银杯：1
金杯：1
100%难度：7/10
在线奖杯：0
硬件需要：对应PS Move
100%时间：10～25小时

游戏介绍：“《死亡之屋》系列”是SEGA最有名气的光枪射击游戏系列之一，最新作的《死亡之屋4》也是比较常见的街机游戏，在我们国内的许多街机厅都能看到这款游戏的身影，其人气由此可见一斑。这款作品也在2012年4月17日HD化，并且登陆PSN平台，除了手柄之外还对应PS Move，玩家可以在家中体验这款名作的风采。游戏一共有6关，每一关的关底BOSS都非常有魄力。游戏的玩法与系列作相同，但也加入了不少特色：将光枪改成机关枪，让游戏变得稍微轻松一些。增加了晃枪挣脱敌人攻击的功能，还有多重路线可供玩家选择。

电梯大战 豪华版

日服

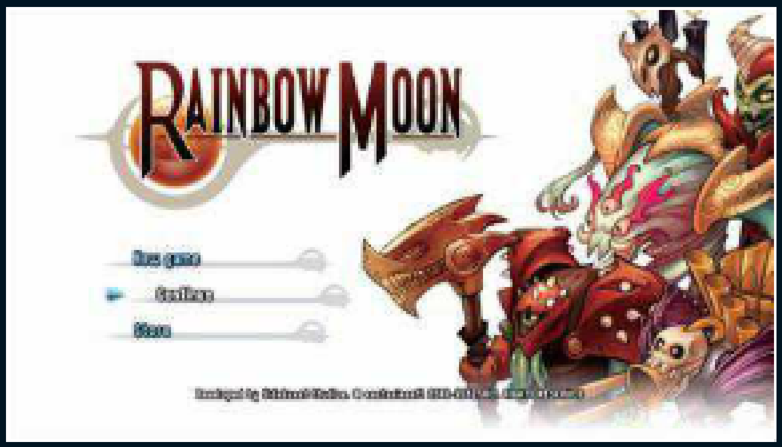
原　　名：Elevator Action Deluxe
游戏类型：益智解谜
奖杯总数：12
铜杯：7
银杯：4
金杯：1
100%难度：7/10
在线奖杯：0
硬件需要：无
100%时间：6～10小时

游戏介绍：Taito的经典游戏《电梯大战》是许多玩家们童年时候的回忆之一，现在玩家们将可以在PS3上重新感受这款优秀作品了。这款游戏的高清重制版以1983年的街机版为范本高清重制，重制后的基本玩法与原作相同。高清化后的本作不仅在画面上有了巨大的进步，在游戏可供选择的武器上还加入了机枪和激光枪在内的新武器，而且还支持最大4人同乐，可以一起对战或者合作过关。在达成了条件之后还能得到秘密文书，让游戏变得更加耐玩。本作还提供了1983年的街机版本，如果想体验原汁原味的游戏也是完全可以实现的。

彩虹之月

港服

原　　名：Rainbow Moon
游戏类型：策略角色扮演
奖杯总数：53
铜杯：42
银杯：8
金杯：2
白金：1
白金难度：4/10
在线奖杯：0
白金时间：100小时以上
硬件需要：无

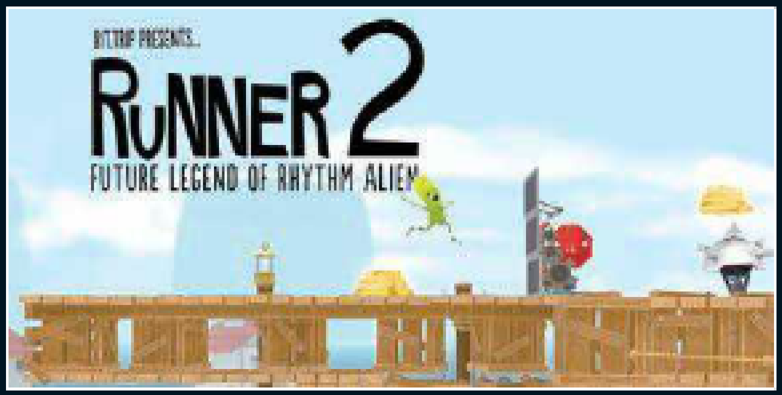


游戏介绍：本作虽然只是一款PSN的下载游戏，但是奖杯设置和游戏内容的丰富度一点都不逊于正式的光盘游戏。这是一款以回合制棋盘策略游戏为基础，并加入了探索和解密要素，拥有多个场景和关卡供玩家们挑战，而且技能极多，在策略性上有不少值得称道的地方。当然游戏最大的特色就在于游戏是以欧美风为主，习惯了日系风格的玩家也可以体验另一番风情。值得一提的是游戏所需的时间比较长，一般一周目需要40个小时左右，白金则需要100个小时以上。

跑手2

美服

原　　名：Runner2: Future Legend of Rhythm Alien
游戏类型：动作
奖杯总数：16
铜杯：15
银杯：0
金杯：1
100%难度：5/10
在线奖杯：0
硬件需要：无
100%时间：20小时以上



游戏介绍：虽然形式上是一款手游平台上常见的跑酷游戏，但是依靠PS3的强大机能，本作无论是画面水平还是场景的刻画都要大气许多。在形式上，除了有简单但极其考验技术的跳跃操作方式，而且采用了关卡制，玩家每一关所需要达成的挑战目标都不相同。大关卡和小关卡之间还有明显的风格区别，是一款简单却做的非常精致的佳作，值得各位玩家去体验一番。

尼特 地下冒险

美服

原　　名：Knytt Underground
游戏类型：动作
奖杯总数：20
铜杯：19
银杯：0
金杯：1
100%难度：7/10
在线奖杯：0
硬件需要：无
100%时间：15小时以上

游戏介绍：这是一款非常清新的动作游戏，游戏有着非常清爽的画面和悠缓的音乐，在游戏的过程中能让玩家感到温暖和治愈。这是一个游戏系列，由知名的独立游戏制作者Nifflas制作，曾获不少的荣誉，而本作则是系列的第三作。游戏的方式非常简单，有点类似“《超级马里奥》系列”，玩家需要依靠方向键奔跑或攀爬在通道中进行任务，对玩家操作的稳定性和敏捷程度有比较高的要求。在释放技能的实际上也需要有一定的策略性，同时在故事上拥有自己特有的深度。推荐给喜欢这类游戏的玩家们体验。

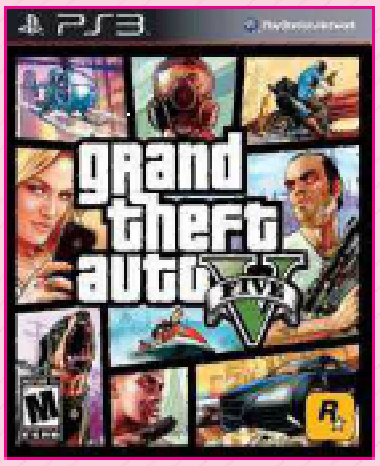
特别推荐

墨西哥英雄大冒险

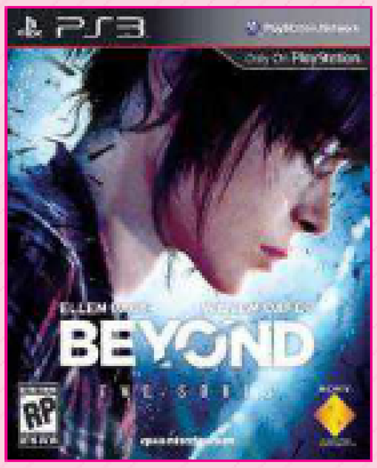
原　　名：Guacamelee!
游戏类型：平台动作
价格：118港币
奖杯总数：61
铜杯：40
银杯：5
金杯：3
白金：1
白金难度：4/10
在线奖杯：0
DLC奖杯：13
硬件需要：无
白金时间：10～15小时

游戏介绍：本作由《外星粒子觅食传说》的制作组——DrinkBox工作室全力打造，虽为2D游戏，但画面毫无缩水，无论是人物还是背景的细节都做得非常细致到位，绘声绘色的配乐恰当好处地表现出人间和地狱世界之间的差异，加上流畅的动作手感以及华丽的连技系统，让流程充满了爽快的体验，收集要素和真结局的设定又让人有重复游戏的动力。游戏开放下载后立即就夺得了当月下载量的榜首位置，后续的服装以及关卡DLC也都陆续上架，喜欢动作游戏的朋友不容错过。

■雷曼 传奇



■横行霸道 V



■超凡 双生

■泪洒三重冠 Ⅱ 霸王的末裔

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
1 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	中文版
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神 Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
5 日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	日版
5 日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	中文版
5 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	中文版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
12 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
17 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
17 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	中文版
19 日	妖圣剑士 F	フェアリ－フェンサ－エフ	Compile Heart	角色扮演	日版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24 日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	ア－マ－ド・コアヴァ－ディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	角色扮演	日版
26 日	阿卡迪亚斯的战姬	アルカディアスの战姬	日本一	动作角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
10 日	仙乐传说 混合包	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック	NBGI	角色扮演	日版
17 日	圣斗士星矢 勇士	圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャ－ズ	NBGI	动作	日版
24 日	泪洒三重冠 Ⅱ 霸王的末裔	ティア－ズ・トゥ・ティアラⅡ 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	御姐武戏 Z － 神乐～ With NoNoNo !	お姉チャンバラ Z － カグラ～ With NoNoNo !	D3 Publisher	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
31 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ& ロジ－のアトリエ ～ 黄昏の空の炼金术士－	Gust	角色扮演	中文版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティアGビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版
21 日	闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	Lightning Returns: Final Fantasy X Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	Lightning Returns: Final Fantasy X Ⅲ	Square Enix	角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
6 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	日版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オンドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗

蓝光最新出碟推荐

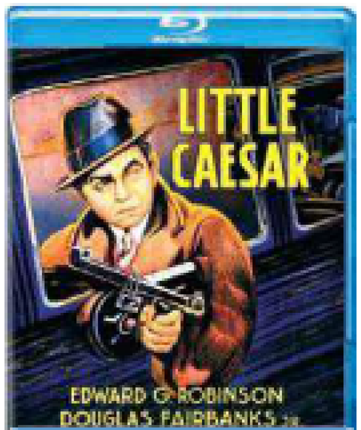
2013年5月~2013年8月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 AQ 美编 小瑟

小凯撒

Little Caesar



IMDB评分 | 7.3

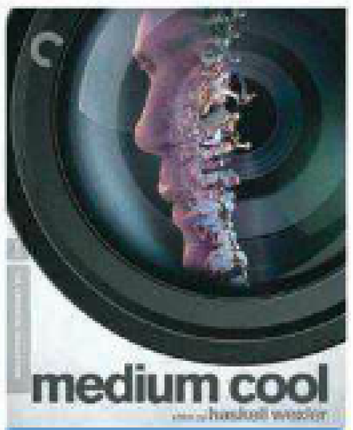
BD发行日期	2013年5月21日	版本	A区
年份	1931年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

《小凯撒》拍摄于上世纪30年代初期，这是有声片的启蒙时代。由于当时的摄影机相当笨重，再加上工作噪音极大，很难获得良好的同期录音效果。镜头的运用和场面的调度无法像此前的无声片时代那样自如，演员的表演也被牢牢束缚。技术的限制使得这部犯罪电影看上去更像是一部话剧。尽管如此，《小凯撒》依然可以算是黑色电影和黑帮电影的开山之作，日后的《疤面煞星》《教父》都受其影响。

本片根据美国小说家W.R.Burnett的同名小说改编，主人公Rico是生活在大萧条时期的屌丝青年，为了能够摆脱穷困潦倒的生活，他选择加入黑帮，靠刀口上舔血的打拼来博得上位，最终成为叱咤风云的大佬。与后来的Scarface相比，爱德华·罗宾逊饰演的这位主角相貌平平、不善言辞，先天条件上基本上要被后生阿尔·帕西诺甩出几十条街。但他却在粗糙的摄影和剪辑下，用几乎毫无痕迹的表演，将这位在70分钟内完成"史上最快上位"的大佬塑造得有理有据，令人信服。

冷酷媒体

Medium Cool

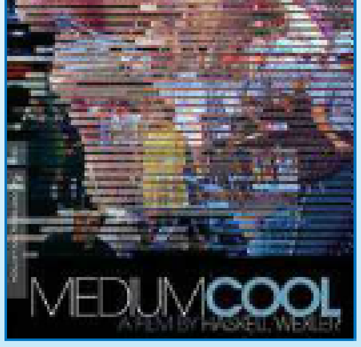


IMDB评分 | 7.2

BD发行日期	2013年5月21日	版本	A区
年份	1970年	类型	惊悚/纪实
容量	50GB×1		

法国新闻理论家贝尔纳·瓦耶纳曾经说过："新闻与众不同的地方，在于它既是一种艺术，一种手工技艺，又是一种工业；同时它还承担着满足社会需要的重负。"无论是"喉舌"，还是标榜着恪守底线的所谓"自由媒体"，在运作中都会面临着同样的新闻伦理问题。媒体需要的是爆炸性事件，对于"混乱"的要求一点也不比战争贩子或者恐怖分子低。当没有新闻素材的时候，他们就靠脑补假新闻、传播小道消息、断章取义以及互打口水仗来制造耸人听闻的标题。在不惜时间的大幅度报道和义愤填膺的表情背后，新闻人未必会对一个个不义、不幸的事件抱有同情心。他们会否将录音笔和摄像机对准现场，取决于事件背后的"新闻价值"——也就是与报纸销量或者收视率直接关联的东西。从读者的角度来看，将塑造灵魂、维护社会稳定，乃至培养国民性的重任交给这样一群唯恐天下不乱的家伙，是多么的荒诞。

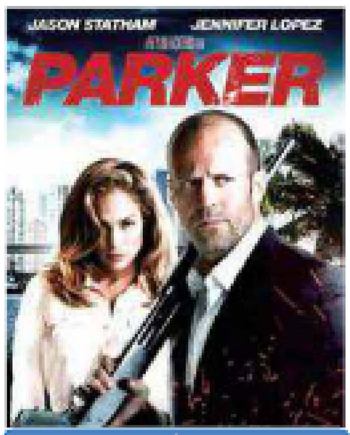
《冷酷媒体》以上世纪60年代后期风云激荡的美国社会为背景，用新闻人惯用的虚实结合手法，探讨了"冷酷媒体"背后的伦理悖论。



蓝光最新出碟推荐（2013年5月至2013年8月，按发售时间排列）

无敌帕克

Parker



IMDB评分 | 6.1

BD发行日期 | 2013年5月21日　版本 | A区
年份 | 2013年　类型 | 犯罪 / 惊悚　容量 | 50GB×1

看到杰森·斯坦森的大名，我们大体上就对本片的路数有所了解了。是的，甭管光头魔鬼筋肉人演的是帕克、帕金斯还是帕瓦罗蒂，只要他是主角，就一定伴随着跑不死的节奏、打不死的身躯、时不时出现的“脱了裤子就给我看这个？”的桥段，以及走一路躺一路的众多盒饭男……其实，本片应该算是斯坦森Sytle的终极威力加强版。就拿打不死这一属性来说，《怒火攻心》里面的他从飞机上摔下来，心脏被摘了又换都没事。本片中他从出场开始，每场动作戏中几乎都受了各种致命伤害，可每次都能化险为夷……哦，不，应该叫做原地满状态外加怒槽Max复活！

看完本片，即便是杰森的粉丝，也会对他还能将这种模式维持多久产生悲观情绪。原版春哥、前州长大人和“死起来很难”的威利斯爷爷在60+的高龄依然奋战在动作领域的最前沿，三位老头子的表演都有足够的任性，不仅杀人放火在行，而且要贱卖萌的本领一点也不落后于新生代们，这是斯坦森比不了的。看来，他还是适合去团队中领取一份差使——这个鬼见愁只要不去《死神来了》就好。

副作用

Side Effects

IMDB评分 | 7.2

BD发行日期 | 2013年5月21日　版本 | A区
年份 | 2013年　类型 | 惊悚 / 心理　容量 | 50GB×1

现代社会的高压力，导致许多人身心疲惫。当你失眠健忘、情绪不稳，甚至时常歇斯底里的时候，可以有两个解决方案——去看心理医生（psychologist），或者是精神科医生（psychiatrist）。前者主张“心病还需心药医”，由于精神药物都伴随着一定的副作用，因此他们通常主张药物只是辅助治疗手段（前提是这个医疗体系中没有医药代表和药品回扣这两项特色事物），后者则主张依靠器械和药物治疗——简单点说就是难言之隐，一电（嗑）了之。由于心理治疗方式费时费力，性价比极低，即便在西方社会完善的医疗保险体系下，也属于“无法报销”的范畴，因此老百姓大都选择表面上疗效好、见效快的方法，这也是我们为什么经常在美剧中看到主角起床之后做的第一件事情，就是从卫生间橱柜的隐秘角落中拿出一个没有贴标签的药瓶，然后将大把大把的胶囊状物体往嘴巴里面灌的原因。把心理疾病当成了精神病来治，最终也催生了精神药物泛滥这一普遍性的社会问题。

《副作用》把这一话题与希区柯克黑色悬疑剧的模式有机结合，为我们创造出了一部融合悬念、犯罪与心理于一体的黑色电影，包括重要角色领盒饭和情节连环反转的设置，都与《惊魂记》如出一辙。虽然本片对药品滥用这一问题的批判点到为止，但创造出的故事冲击还是能够让心理惊悚片的老手们倍感惊喜。本片是斯蒂芬·索德伯格的封镜之作，他放弃了以往最为擅长，也是最不讨人喜欢的的网格化平行叙事手法，带来了一部标准意义上的商业电影，同时在镜头运用和灯光效果等长项上也继续维持了以往的高水准发挥。纵观索德伯格这几年的选材，似乎都在刻意回避主流市场，真正拍出来的效果不是无比做作，就是像《传染病》那样，如同一杯白开水。本片的优异表现，甚至让我们期望他关于“今后不会再拍摄院线放映的电影”的承诺仅仅只是口碑营销的一种手段。

背水一战

The Last Stand

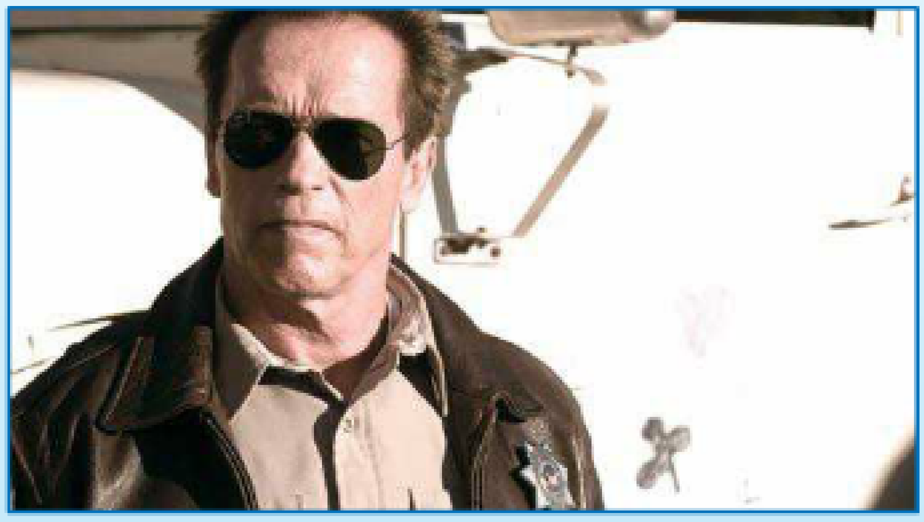
IMDB评分 | 6.4

BD发行日期 | 2013年5月21日　版本 | A区
年份 | 2013年　类型 | 动作 / 惊悚　容量 | 50GB×1

“I will be back”，卸任州长大人职位之后的阿诺，带着一颗不老的心重新回到了演艺圈。先是在《敢死队》第一集中露把老脸，被史爷爷冷嘲热讽一番，继而在第二集中献上了与三位老年肌肉男怀抱机枪大杀四方的一幕，将动作铁杆们感动得稀里哗啦。虽然阿诺对待“第二春”的态度相当低调，但这并不代表他没有想法。对于影迷来说，酱油Style的阿诺也算不上什么回归。

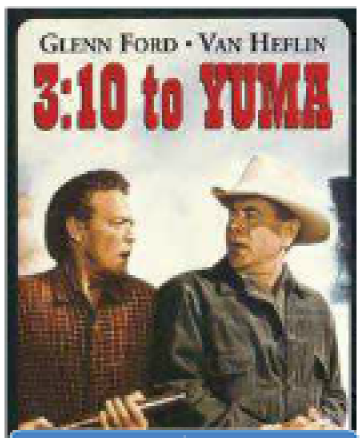
在这部由金知云执导的Old School动作片中，老态龙钟的阿诺终于重装上阵了。其实对于这种影片，观众在爆炸、堆肌肉和秀肌肉等等阿诺电影的传统元素上，并没有太高的要求。阿诺饰演的这个边境小镇的退休留用警长，本身也不可能承载太多的动作卖点。我们只需要看到这个货真价实的阿诺能够用他的本色演出，带给我们曾经的感动。从这个意义上来说，本片的确可以让粉丝们觉得值回票价。既然看的就是自我致敬，自然少不了那些能够让老影迷们会心一笑的小段子。在彩蛋的设置上，《背水一战》并没有像两部《敢死队》那样露骨，基本上看不到对阿诺经典对白和作品桥段的粗俗恶搞。像《终结者》中的墨镜、手持Uzi和霰弹枪的冲锋陷阵、“柯兰”中的大眉巨剑，都安排得相当巧妙。

这样一部倚老卖老的电影，并不代表充斥其中的只有阿诺的迟暮身影和笨拙的动作。追车和枪战戏无论是长度还是激烈度都达到了《速度与激情》的水准。当然，支撑起这些大场面的是一群脑袋进水的FBI和神勇无比的反派。阿诺的使命，主要还是串起几条线索，最终以完全不靠谱的警力编制和武器配置，为矛盾冲突贡献州长大人最为擅长的“解决方案”。在看到阿诺依然用怪异的奥地利口音和几十年如一日的面瘫表情继续卖萌的时候，观众已经将故事的逻辑性完全抛到了脑后。



决战犹马镇

3:10 to Yuma



IMDB评分 | 7.1

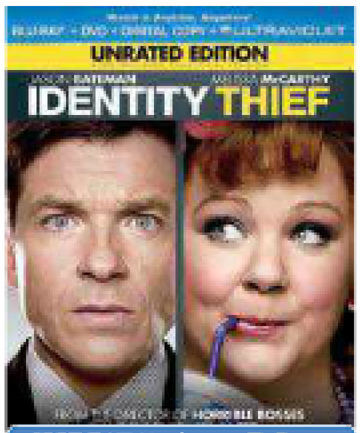
BD发行日期 | 2013年5月21日　版本 | A区
年份 | 1957年　类型 | 西部 / 动作　容量 | 50GB×1

《决战犹马镇》的1957年原版，其重心并不是讲述一个落魄父亲如何在儿子面前Man一把的故事，角色设置也不像新版那样棱角分明，甚至从头到尾也没有死几个人。纵然它讲述的依然是一个发生在野蛮西部的传奇故事，但即便是反派角色也没有太多的戾气，给人的感觉就是一群呆萌大叔。在押送犯人前往这趟开往犹马镇的火车的过程中，两个男人之间的对决和基情的羁绊，更多是体现于心理。故事的张力通过人物性格、关系和强弱对比的设置与铺垫来实现。或者说，这是一部打着西部片幌子的文艺电影。正是因为本片的重点是在通过兵匪二人族价值观的交锋，来揭示人物行为背后的深层次动机，因此对片尾反转的处理，老版显得更加合理。当然，如果想在片中寻找刺激元素，那么本片对你来说就只能算是一部催眠神作了。

蓝光最新出碟推荐（2013年5月至2013年8月，按发售时间排列）

身份窃贼

Identity Thief



IMDB评分 | 5.6

BD发行日期 | 2013年6月4日　版本 | A区

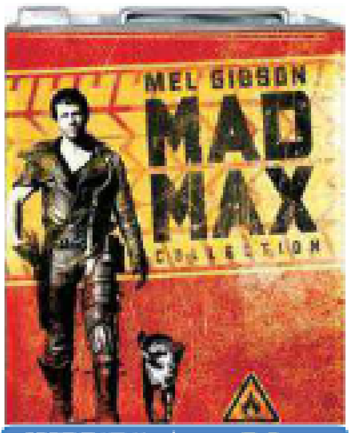
年份 | 2013年　类型 | 喜剧/动作　容量 | 50GB×1

看到电影中这位远看像恐龙，近看像芙蓉的女人过着挥金如土的生活，并且确认她绝无“富二代”先天优势的时候，这种情况的可能性只有一个：她用来结账的是信用卡，并且产生的账单最终会被寄到一个身份被盗用的陌生人的邮箱之中。现代社会高度发达的金融体系与便捷的支付手段，让人们尽情享受着物质生活。可在个人信息高度整合的时代，你的账号一旦出现问题，那么眼前的一切完全可能瞬间化为乌有。《身份窃贼》中的这位可怜中产男就是其中的一名受害者，由于完全被动的恶意透支，他被警方当作金融诈骗犯调查，接踵而至的房贷取消、户头封存使其一夜回到解放前。更致命的是，没有接受过群众路线教育的警方对他的指控毫不在意，迫使其只能千里迢迢驱车前往美国的另一端，以人肉方式来扭送犯罪嫌疑人。

这部标准的美式毁三观喜剧片，自然少不了下列恶俗元素：梅丽莎·麦卡西的癫狂与杰森·贝特曼的冷面形成的反差，毫无顾忌的屎尿屁元素，以及公路片式的快节奏，堪称好莱坞制造的《人在囧途》。

疯狂的麦克斯三集套装

Mad Max Trilogy



IMDB评分 | 7.4

BD发行日期 | 2013年6月4日　版本 | A区

年份 | 1979年　类型 | 科幻/灾难　容量 | 50GB×3

1979年诞生了两部对日后的科幻冒险题材流行文化产品有着深刻影响的电影，其一是我们所熟知的《异形》（Alien），另一部则是并不是那么出名，但启发了以《北斗神拳》《辐射》为代表的一大批“废土”题材作品的《疯狂的麦克斯》（Mad Max）。这部由当时还是壮硕小伙的Mel Gibson主演的小成本电影，讲述了Max在一个资源匮乏的世界中寻找燃油、守护油井，实现前往海岸线生活之梦想的故事。伴随冒险过程的是各路飞车党和匪帮的沿途骚扰，以及惊心动魄的飞车大战。该系列一共推出了三部，这一经典将在今年迎来第二春，因为华纳兄弟已经基本完成了电影第四集的制作，并且还将委托Avalanche工作室制作它的游戏版。

关于这个系列，相信动作迷们已经是相当熟悉了，所以还是利用这次的谍报机会来说说游戏吧。尽管有华纳兄弟公司在幕后撑腰，但此次的游戏版《疯狂的麦克斯》并没有使用青葱时代的Mel Gibson以及第四部《愤怒公路》（Mad Max：Fury Road）主演Tom Hardy的肖像，取而代之的是原创的胡子大叔形象。游戏的故事将安排在第三集与第四集之间的一个时期。此时的Max在石油暴徒的攻击中失去了妻儿，一无所有的他孤身一人，在澳洲荒原中继续寻找前往梦想国度所必需的物资——汽油、车辆、武器、子弹和水。游戏沿袭了Avalanche工作室最为知名的作品——《正当防卫》的架构，融合了车辆驾驶、动作射击和冒险元素，当然由于世界观的限制，后者最让玩家喜爱的空战和水面战斗，肯定是不会出现在本作之中的了。而作为原作大书特书的公路大战，自然被提升到了Gameplay的首要位置。

中途岛

Midway

IMDB评分 | 6.6

BD发行日期 | 2013年6月4日　版本 | A区

年份 | 1976年　类型 | 战争/历史　容量 | 50GB×1

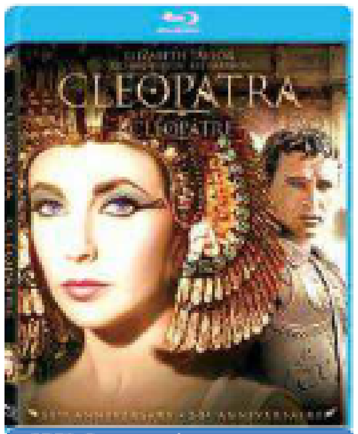
鉴于美日之间的牢固关系，以及今日美国的重返亚洲战略，近年来凡是涉及到太平洋战争的电影，不是以三角恋爱作为主线，就是像“硫磺岛手纸”那样用美式价值观对日本军国主义的侵略本质进行偷梁换柱，站在所谓中立与人性的角度来进行和谐处理。美国主流审美更为接受的，是“战舰”、“环太平洋”中表述的美日同盟痛宰外星人、大怪兽这样的故事模式。像《虎！虎！虎！》《中途岛》这样的全景纪实类战争电影，基本上已经不可能再出现了。

当然，这里并不是说《中途岛》在制作水准和艺术价值上可以同“脱啦！脱啦！脱啦”比肩。发生在1942年6月4日至6月7日的这场在太平洋战争中具有决定性意义的大海战，双方参战的舰队规模甚至要高出1944年莱特湾海战，但影片并没有展现出航母领衔的海空对决应有的逼人气势，战争场面相当阳春，有不少画面甚至直接是从《虎！虎！虎！》中剪接过来的，出镜的日本海军指挥员也全程使用毫无口音的英语对白，很容易让我们产生某些国产脑残战争题材电视剧的既视感。

抛开预算不足所带来的遗憾，本片还算是比较客观地还原了这场海战的具体进程。由于日本偷袭珍珠港的行动实际上就已经注定了太平洋战争的失败，因此本片干脆抛开了战略问题不谈，将重点放在了中途岛海战过程中双方指挥员在战术上的针锋相对，这有利于观众从微观角度来认知战役一波三折背后的原因。然而，导演在这个问题上也钻进了死胡同，一味地渲染微小的失误给整个战局带来的影响。“是我们比他们强大，还是我们的运气比他们好？”，类似这样的暧昧台词，还有一段莫名其妙的日本移民与美国军官的感情纠葛，也削弱了本片的历史厚重感。

埃及艳后

Cleopatra



IMDB评分 | 7.8

BD发行日期 | 2013年6月4日　版本 | A区

年份 | 1963年　类型 | 历史/爱情　容量 | 50GB×1

如果列举CGI技术普及之前排场最为宏大的史诗电影，那么《埃及艳后》排名第二，绝对没有一部电影敢认第一。这瓶成本超过最初预算三倍，拍完就让制片公司破产的苦酒，最为致命的地方在于长达4小时的片长，让本来就略显松散的叙事线索变成了一地鸡毛。然而，这些缺陷并不能抹杀本片的惊艳感——即便在半个世纪之后的今天，它依然是那么光彩夺目。

也许历史学家会这样描述埃及艳后克里奥佩特拉：“她不爱任何人，无论是君临天下的凯撒还是年轻气盛的安东尼，都只是她野心的垫脚石。”征服世界是所有成功男人的梦想，而埃及又是实现这一野望的跳板，无论是亚历山大、凯撒，还是日后的拿破仑，无一不是将这里当作了自己制霸之路的中转站。伊丽莎白·泰勒对埃及艳后的重新诠释，脱离了谋略、战略等等史学观点，我们看到的是一个可以决定千百万埃及人民命运的女人，是如何带着自己的爱，在这片野心家的必争之地中挑战自己的宿命的。无论在罗马军队即将攻城的前夕，将自己裸身包裹在一块羊毛毯中献给显赫的凯撒大帝，还是将自己打扮成维纳斯，让前来收拾自己的安东尼瞬间忘记自己的使命，她与政治联姻对象们暴风雨般的爱情总是如此美艳，如此纯真。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

蓝光最新出碟推荐（2013年5月至2013年8月，按发售时间排列）

云图
Cloud Atlas

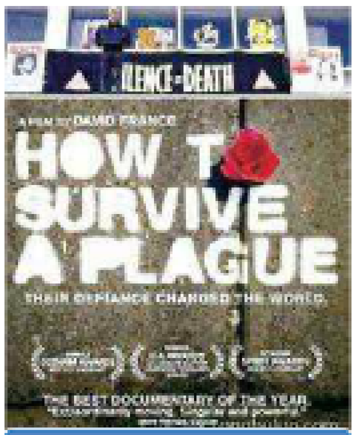
IMDB评分 | 7.6

BD发行日期 | 2013年6月4日　版本 | A区
年份 | 2012年　类型 | 科幻/历史　容量 | 50GB×1

文明就是一个事物在发展过程中不断回归原点，在这种表面的循环中实现内核升级的过程，这可以算作是一种轮回。沃卓斯基兄弟（还是姐弟?）的《云图》，用发生在一千年中不断轮回的若干灵魂所经历的六个故事，为我们演绎了人类在任何时代都不可或缺的精神与品质。或许，生活在某一个特定历史时期的个体，在人类宏大的历史和空间的范围里，真的如同蝼蚁般渺小，你的存在与否，都不会影响到绝大多数人的生活。但正是这些不计其数的微小存在对人类最美好品质的传承，使得文明的种子可以在最险恶的环境中得以生根发芽，最终冲破云雾，在未来的某个时间某个世界，汇聚成一束束耀眼的光芒。这是部有野心的电影，用了豪华的演员阵容和庞杂的叙事结构，高超的化妆技术外加面部特效，用宿命论来阐述社会自由与人性自由，凸显个体力量对于历史变革的推动力。

需要指出的是，《云图》是一部适合二周目观赏，尤其是在客厅环境中进行反复玩味与解读的作品。此前就有评论指出同名原著是一部最不适合影像化的小说，因为它浩瀚的信息量只适合慢慢阅读，否则光是在大银幕上要搞清楚谁是谁的前世今生，就已经会让观众脑壳冒烟——对于拥有各种播放操作权限以及独家花絮的蓝光迷而言，这似乎不是多大的问题。

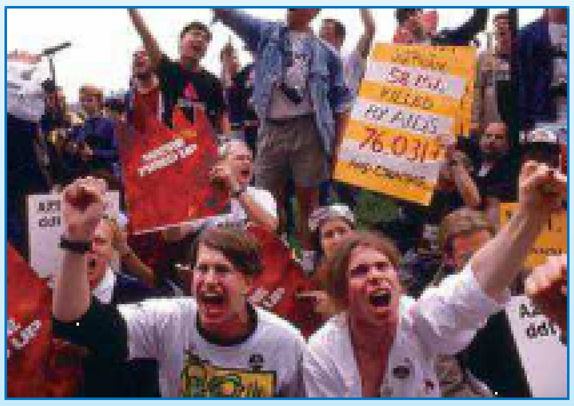
瘟疫求生指南
How to Survive a Plague



IMDB评分 | 7.3

BD发行日期 | 2013年6月11日　版本 | A区
年份 | 2012年　类型 | 冒险/励志　容量 | 50GB×1

作为一部纪录片，我们知道片名所指的“瘟疫”，绝不是导致僵尸围城、怪物横行的病毒。这部以“世纪瘟疫”——艾滋病为主题的纪录片，其选取的素材从1987年开始，止于1996年低价治疗药物——蛋白酶抑制剂的试验成功与大规模临床运用。就像美国纪录片的传统模式那样，《瘟疫求生指南》从一开始就预设结论，然后在这个过程中通过各种具有倾向性的画面和旁白来将观众往导演试图灌输的观点上去靠，其主旨如下：艾滋病在美国的蔓延与里根、老布什政府的不作为有密切的联系；以蛋白酶抑制剂为代表的治疗手段的出现，是这一特殊群体为自己生命权长期斗争的结果。80%以上的画面，都是从患者平时的家庭录像中剪辑而成。配合煽动性十足的配乐和台词，我们看到的不是一群挣扎在死神手掌心中的病患，而是一群以昂扬斗争争取生命权的斗士。他们中的所有人都知道这种瘟疫没有治愈的可能，自己也许根本活不到能够有效改善症状的药物发明出来的那一天，但他们依然用剩余的生命力，投身这场看不到任何希望的战争中，只为证明自己曾经活过，为后人争取到更多的希望。只要怀揣信念，团结起来坚持不懈，世间一切瘟疫皆可被治愈，这就是本片试图传达的正能量。



刺杀林肯
Killing Lincoln

IMDB评分 | 6.7

BD发行日期 | 2013年6月11日　版本 | A区
年份 | 2013年　类型 | 记录/惊悚　容量 | 50GB×1

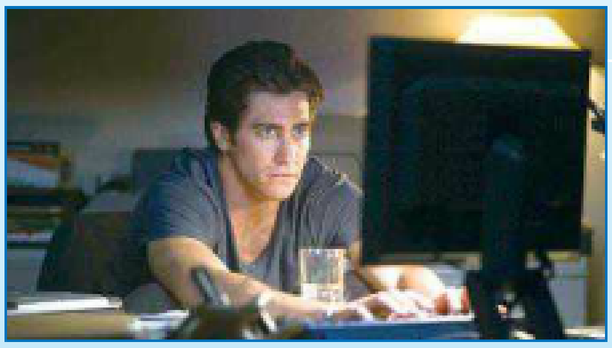
凡是涉及到林肯的电影，除了《吸血鬼猎人林肯》这种奇幻片，其主旨必然符合主旋律的特质。作为一个耳熟能详的历史事件，“刺杀林肯”这一题材又很难有发挥的空间。于是，《刺杀林肯》就成为了一部“精神分裂”的电影：说这部《刺杀林肯》是故事片，它却用的是真人扮演、情景再现的纪录片手法，甚至让“老阿甘”来叙述旁白；说是纪录片，它用的却是同名畅销小说的素材，有明显的带倾向性的情节演绎，许多细节也与历史记载风马牛不相及；说它缺乏细节，本片却可以精确到林肯在遇刺前的一晚做了什么梦，当天午饭吃了什么；说本片开拓了深度，它却将精心策划、下手狠毒，完事之后大呼“反动口号”的凶手布斯描述成一个头脑简单、狂妄自大的疯子，将这宗罪恶的谋杀案表现成一个毫无政治背景与企图的个案——听上去的确让人感到几分耳熟，这算是一种高级黑吗?

反恐疑云
Rendition

IMDB评分 | 6.8

BD发行日期 | 2013年6月11日　版本 | A区
年份 | 2007年　类型 | 政治/惊悚　容量 | 50GB×1

911事件之后，美国主流舆论一度在小布什政府的煽动之下极度右倾，对于阿拉伯裔移民来说，血统就是他们身上所背负着的某种原罪。在这种非黑即白、非正义即邪恶的二分法作用下，美国人说信仰的价值观受到了严重的动摇。当伊战谎言被揭穿之后，即便是当初叫嚣应该把阿拉伯裔人像珍珠港事件之后对待日裔人那样，全部抓起来丢入集中营的激进者，此时也意识到了恐怖主义绝非是简单的对与错的问题，它背后包含着复杂的历史、政治因素，同时反恐这一打着“捍卫美国人的生活方式”的行为本身，也可能对法制与人权产生极大的破坏力。因为此时911报告所带来的恐慌，往往会让人完全无视宪法的作用。与《辛瑞那》相比，同样采用平行叙事手法的《反恐疑云》看起来要更容易一点，因为它有着明确的主线故事：埃及裔美国工程师伊布拉西米归国后刚刚进入机场，即被中情局特工带走。没有律师，不能给家人打电话，他直接被送上了前往埃及CIA“黑区”（Black Site）的飞机，这就是传说中的“特殊引渡”。他的身怀六甲且没有任何背景的妻子伊莎贝拉·菲尔兹，被迫走上了一条从越级上访到“非法缠访”的道路。道路是曲折的，前途自然也是光明的。本片会给任何崇尚美式价值观的人以这样的启迪：其实无论在何种政治体制之下，一旦绝大多数人相信所谓的“公众利益”大于天的时候，任何个体都是可以牺牲的。但只要这个社会还有对公权力进行监督，倒逼其进行自我纠错的机制，正义就有得到伸张的可能。



蓝光最新出碟推荐（2013年5月至2013年8月，按发售时间排列）

极速赛车

Driven

IMDB评分 | 4.3

BD发行日期 | 2013 年 6 月 11 日　版本 | A 区
年份 | 2001 年　类型 | 竞速 / 冒险　容量 | 50GB×1

即便是史爷爷的铁杆粉丝们，恐怕也很少有人知道他居然还演过一部不是靠肌肉和耍大枪吃饭的电影。由于题材偏门，再加上当时许多 DVD 都将其翻译成《生死极速》，看着封面上相当有违和感的肌肉男，不少人都将其误认为是基努·李维斯那部 Speed 的山寨货了。史爷爷在这部完成于 2001 年的赛车题材励志电影中让位于年轻人，他扮演的是一个过气车手，之所以被老板召回来，不是指望他重装上阵之后去冲锋陷阵，而是调教潜力惊人但心理素质极差的新人杰米。与而瘫了一辈子的州长大人相比，史爷爷毕竟还有一颗文艺的心，他的演技也足够撑起一个依靠自身人性光辉来感召他人的伟大导师形象。

在励志主题下，电影的故事并没有任何新意可言。情节无非就是赛车手遭遇挫折、自暴自弃、在老师帮助下斧正三观，最终超越自我这样的俗套。矛盾冲突自然放在了新老两代人由于代沟所导致的一系列差异，解决这些问题的过程，也是两人建立信任，在这场忘年交过程中升华人生的过程，但这并不代表本片是没有看点的。它使用了竞速题材电影中极为少见的 F1 作为赛事类型，这需要很大的勇气。因为对于普通观众而言，一级方程式的精彩程度并不能与它的科技含量与商业价值成正比，普通的电视转播很难表现出它的速度感，“围着赛道无聊跑圈”的外在表现，使得它的视觉娱乐性绝没有以“液氮喷火”、“地下狂飙”、“警匪追逐”为代表的恶俗桥段那样吸引人。而本片恰恰是通过镜头的表现力，将 F1 的紧张刺激在大银幕上完美地表现了出来，实现了爆棚的效果。

斯托克

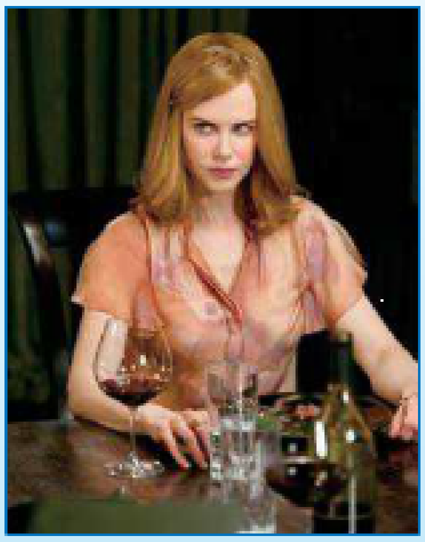
Stoker

IMDB评分 | 7.0

BD发行日期 | 2013 年 6 月 18 日　版本 | A 区
年份 | 2013 年　类型 | 心理 / 惊悚　容量 | 50GB×1

本片的灵感来自于希区柯克于 1943 年完成的“Shadow of a Doubt”，它讲述了一座阴森宅邸中发生的“鬼父（叔）当道，爱恨相杀”的变态伦理故事：孤僻少女斯托克的父亲在她 18 岁生日当天不幸去世，她将自己的恋父情结寄托到自己的叔叔查理身上，这个英俊成熟而又浑身散发着神秘气质的长辈，彻底改变了她封闭的生活。叔叔与母亲的暧昧让自己第一次感受到了属于女性的嫉妒感，而叔叔杀死试图侵害自己的不良少年，又让自己产生了无比的快感。正当斯托克准备将自己托付给这个中年男人的时候，她却以外地发现自从自己出生的那一刻开始，叔叔就在关注着自己。

本片是韩国导演朴赞郁执导的首部英语电影，包含了他个人的独特风格。影片用明艳的色彩，娴熟的运镜创造了华丽的外观，而内在表达的却是这个变态家族黑暗的内心世界。DNA 中关于邪恶的遗传密码，让一家人在团聚的时候开始了疯狂的自相残杀，且将这份恶向外扩散，所触及者无人能逃脱厄运。一个中产阶级家庭，看不到互相的温馨与关爱，只有无边的戾气，让人不寒而栗。本片的剧本出自《越狱》主角“史高飞”的手笔——就是刚刚宣布了出柜的米帅。这种扭曲的剧情，也会让我们释然——果然是只有基佬才能写出来的故事。



夺命枪火

Running Scared

BD发行日期 | 2013 年 6 月 11 日　版本 | A 区
年份 | 2006 年　类型 | 惊悚 / 剧情　容量 | 50GB×1

IMDB评分 | 7.4

如果你对《寻枪》《机动部队》这两部电影有好感，那么有“美版寻枪”之称的《夺命枪火》一定不容错过。姜文和林雪的寻枪之路，发生在火器受到严格管制的地区，遗失的那把塞满子弹的手枪，更像是一颗不知道什么时候会爆的定制炸弹，扣人心弦，节奏紧凑，层层迭起，又不断节外生枝的故事，靠的就是这一终极道具给主角带来的一团乱麻。不到最后一秒，绝不会听到枪响的声音。同样的故事架构，放到军火集团的说客们可以在国会山中游荡，长枪短炮堆放在货架上任人选购，买枪的手续比买药还要简单的美国，一切都不一样了。这注定是一部脏话与子弹从片头飙到片尾的超级大 Cult 片，尽是过火，尽是癫狂。

白色严冬

Into the White

IMDB评分 | 7.0

BD发行日期 | 2013 年 6 月 25 日　版本 | A 区
年份 | 2012 年　类型 | 战争 / 惊悚　容量 | 50GB×1

发动战争的狂人们总是用民族、自由等等口号来让自己的邪恶目的神圣化，但战争本质上属于一种大规模的非理性行为。而在群体暴力正在实施的时候思考战争的本质，就是无比愚蠢的行为了。就像《滑铁卢》中那位跳出步兵方阵，对着法国胸甲骑兵集群大喊“我们互不相识，为什么要自相残杀”的那个小兵一样，最终白白葬送自己的小命。几十万人开片的大场面中，双方参与者之间的确只有你死我活的关系。

然而当几名分属敌对阵营的士兵脱离了战场的大环境，在一个相对封闭的空间相遇，外界因素又让他们之间呈现出一种相互依存的关系的时候，一切都不一样了。《白色严冬》讲述的是发生在二战中的真实故事：英德两国飞行员由于飞机失事，在挪威的冰天雪地中不期而遇。意识形态所驱动的肌肉记忆，的确让他们下意识地掏出配枪，想在第一时间将对方干掉。然而在第三股势力——暴风雪的围剿下，在一栋能够生火的小屋的温暖氛围之中，一触即发的紧张情绪立刻得到了缓和。化敌为友，像孩子那样打打闹闹，将本国与敌国的领袖当作调侃对象，把象征意识形态的“红宝书”丢入火堆……与其说这是一个荒诞的故事，不如说战争本身就是荒诞的最佳代名词。

蓝光最新出碟推荐（2013年5月至2013年8月，按发售时间排列）

北壁

North Face

IMDB评分 | 7.3

BD发行日期 | 2013年6月25日　版本 | A区

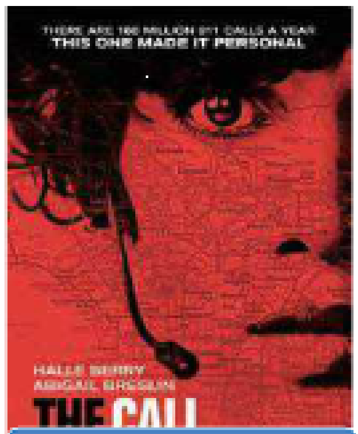
年份 | 2008年　类型 | 冒险 / 灾难　容量 | 50GB×1

1936年，各路登山高手云集在阿尔卑斯山脚下，他们将要征服被称为极致之峰的艾格峰北壁，这也是纳粹在奥运前夕为了宣传人种优越论所举办的一次锦标赛。纳粹喉舌开足马力的宣传机器，络绎不绝地赶到出发地点的参赛者和写在无数观众脸上的笑意，让每一个参与者都相信这是一次轻松愉快的旅行。尤其是两位传奇登山者的参赛，让众多追随者们完全无视了沿途的凶险。然而，风和日丽，其乐融融的和谐景象，只维持了不到一天的时间……

本片重现的这一真实历史事件，是阿尔卑斯山近现代最为惨烈的一次攀登事故。不会煽情的德国人用他们所特有的写实与干练的镜头语言，将进退不能的绝境表现得淋漓尽致。与之相比，《绝岭雄风》只是将一部无脑动作片的传统舞台换到了高山之中，《垂直极限》只是好莱坞电影工业在流水线上拼凑出来的商品。本来在时代背景与人物关系上可以设置许多娱乐点的《北壁》，从进入正片的第一秒开始就去除枝节，直奔主题，展示了一次残酷的绝壁求生之路。作为一项意志力、耐力、智力高度结合的危险运动，只有德国电影人的冷峻与大气，才能将其在大银幕上进行百分之百的还原。

致命呼叫

The Call



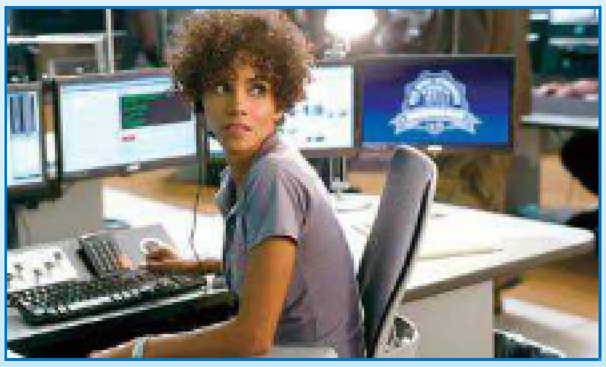
IMDB评分 | 6.6

BD发行日期 | 2013年6月25日　版本 | A区

年份 | 2008年　类型 | 冒险 / 惊悚　容量 | 50GB×

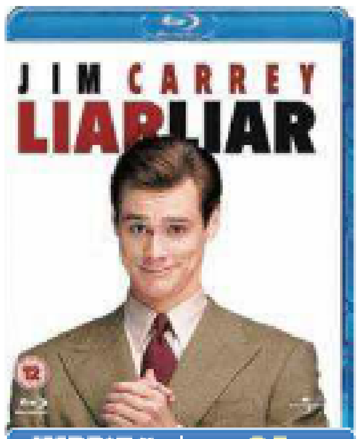
主角被绑架，却可以背着匪徒打电话给一个素不相识的陌生人，唯一的生还希望就是电话那一头的人能够前来搭救……这就是"电话惊悚片"的通用模式。自从其开山之作《保持通话》开始，这一亚类型电影总是肩负着推销手机的重任，比如《保》片中大秀拍照、视频录制、三方通话等"超前功能"的"小胖"（Nokia 6600），在《活埋》中展示其信号优势与续航能力的"黑莓"。然而在智能机时代，这样的剧本恐怕是很难糊弄住那些患有严重手指划屏强迫症的年轻观众了——受害人一条推，就能够让犯罪分子迅速陷入人民战争的汪洋大海。只需要打开任何一个地理位置应用，就能让公安干警如同神兵天降，将绑匪一网打尽……

《致命呼叫》能够在同类题材泛滥，功能机已经埋入历史垃圾堆的时代背景之下，具有如此优异的表现，完全得益于本片的紧凑感。留给受害人的不是一个拨号盘被砸坏的土电话，当发现自己被绑在后备箱，而身旁就放着一台功能机的时候，直接拨911即可。影片也不需要将大段笔墨放在被随机拨通的陌生人如何唤起对受害人的责任感，以及大无畏的英雄主义气概之上。由"黑珍珠"哈莉·贝瑞饰演的拯救者是一名911话务员，内化的敬业精神使得她们无需靠同情心来驱动自己将命运与受害人进行捆绑，职业操守足以让她们对每一条线索弃之不舍，反犯罪活动的知识储备就是她们用自己的伶牙俐齿，来帮助受害人脱离险境的力量之源。



大话王

Liar Liar



IMDB评分 | 6.7

BD发行日期 | 2013年7月9日　版本 | A区

年份 | 1997年　类型 | 喜剧 / 律政　容量 | 50GB×1

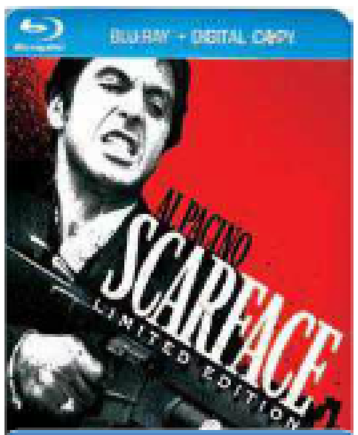
英美海洋法系注重判例援引的特点与陪审团制度，使得辩护律师的表现往往能够左右一起案件的最终结果。对于律师而言，一身颠倒是非、扭转黑白的本领，是生存的必备技能。对于本片中由喜剧大师金·凯瑞饰演的这位超级大状弗莱彻来说，法庭上睁眼说瞎话，死的说成活的，说得连自己、原告，外带陪审员们都深信不疑，这些根本就是小意思——他已经将职业习惯带入了日常生活之中，因为说慌已经成为了他的本能反应，就连晚饭时候跟老婆儿子说话也是如此。作为家庭主妇的妻子对此也只能睁只眼闭只眼，甘愿做一面不倒的红旗。可听着"长鼻子"童话故事长大的幼子可不干了。于是小弗莱彻在自己生日的时候许下了这样一个愿望——父亲从此以后不会再说谎了。不巧万能的上帝也听到了……

丢失了说谎的本领，对于弗莱彻而言就意味着砸饭碗，于是灾难一个接着一个降临到了这位大话王的身上，与同事反目成仇，让老板暴跳如雷，让雇主觉得他是在变着法儿整自己，最后连律师执照也给弄丢了。在这样一个逼着自己说谎，只是程度有所不同的世界中，回归一个"老实头"的弗莱彻能够成功逆袭吗？

无论我们承认与否，谎言对于每一个现代人而言已经属于一种"生存技能"，虽然它们总是被冠以"善意的欺骗"、"正面的鼓励"等等名号。而金·凯瑞则用他一贯擅长的自残式演出，伴随着他那疯狂的肢体语言和扭曲表情将这一问题做了更为夸张的放大，为我们揭开了一个没有谎言的世界是多么的荒诞可笑。

疤面煞星

Scarface



IMDB评分 | 6.8

BD发行日期 | 2013年7月9日　版本 | A区

年份 | 1983年　类型 | 犯罪 / 动作　容量 | 50GB×1

"屌丝逆袭"题材黑帮电影总是遵从着这样的模式：前面三分之二的故事讲述的是一个一无所有的小混混凭借狠劲上位，最终取代自己的老大，成为庞大犯罪帝国的国王。接下来的三分之一故事就开始昏招频出，在内斗和警方的介入下迅速没落，最终落得一个自绝于人民的悲惨下场。它们的"社会意义"就是告诉我们bad guys并不是像我们想象的那样威风八面，所以还是当good guy保险——其实和某局的剪刀手们对许多港片的处理手法是一样的。既便如此，《疤面煞星》在这种泛滥的类型片中依然是一颗璀璨的明珠，赋予其影史地位的，正是来自于阿尔·帕西诺的表演，他演活了这样一个成也偏执，败也偏执的古巴裔亡命徒。对于凡事都讲论资排辈，没有人脉几乎寸步难行的黑帮世界，既然怀有"不想当老大的小弟不是好小弟"的伟大梦想，就必须像托尼这样将偏执进行到底，从这个意义上来说，他是成功的。而当一个人权力暴涨，内心空虚，目中无人，周围可信任的人不再值得信任，那他还剩下些什么呢？他只能等待生命的终结。和那些可怜虫唯一不同的地方，就在于还可以疯狂地对着即将把自己射成筛子眼的子弹高喊"我是杀不死的"。

托尼无疑就是一个为帕西诺量身定制的角色，因为他是浑身洋溢着爆发力的演员，也无需用内敛来追求收放自如的演技。托尼初来乍到时的自卑、不甘现状时的野心与迷茫、打拼事业时的狂躁与疯狂，都在AL毫不克制的演出中得到了淋漓尽致的体现，从而也成就了黑帮片历史中最为典型的角色之一。

蓝光最新出碟推荐（2013年5月至2013年8月，按发售时间排列）

无懈可击

Arlington Road —

IMDB评分 | 7.1

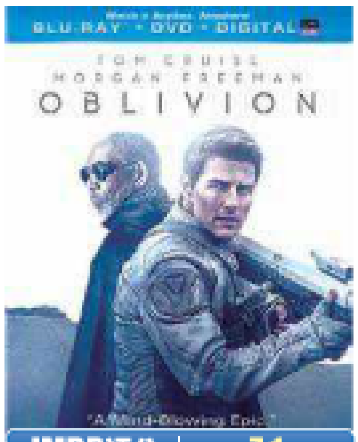
BD发行日期 | 2013 年 7 月 16 日　版本 | A 区
年份 | 1999 年　类型 | 犯罪 / 动作　容量 | 50GB×1

《无懈可击》套用了《后窗》的经典布局：一个好奇心害死猫的主人公，在不经意间发现了新搬来邻居的罪恶秘密，只是这一次的恶邻是被“有罪推断”的恐怖分子。在正反两位男主人公的激烈对峙中，气氛越来越紧张，真相距离水面越来越近，而导演从头到尾也没有以信息误导的方式来刻意设置最后的反转，但大结局却可以将观众震翻在地——前提是你能熬过本片看上去的确是了无生趣的中盘。

这部拍摄于 14 年前的老片，从社会学与传媒学角度来看，如今也是一部非常值得研究的作品。今日发达的移动互联网和社交媒体，让任何突发事件都可以迅速传遍每一个角落，无论是片中描述的 FBI 大楼汽车炸弹袭击、911 恐怖袭击，还是三聚氰胺奶、躲猫猫死以及各种走路死，都可能引起巨大的恐慌，进而对社会控制产生严重的负面影响，社会的控制者们似乎遭遇了很大的麻烦。但从另一方面去看，公众在危机面前最需要的不是真相，而是“与我无关”所带来的安全感，大多数情况下的我们都不可能客观地观察身边的一草一木，我们永远都乐于接受那些对自己有利的信息。于是砖家们不遗余力地在座谈节目中告诉电视机前的每一个观众——你们是安全的。粉墨登场的明星与政客们在各种集会中传递着“大爱无疆”的正能量，有关责任人被迅速休假式治疗，坏蛋们被绳之以法，谁都是将丧事当喜事办，只是程度不同而已。于是媒体便通过真实事件的片段，迎合大众预期，并用“正确”的逻辑来告诉来调制真相。殊不知媒体所展示的“真相”的最主要功能，仅仅只是满足公众自身的心理需要。

遗落战境

Oblivion —



IMDB评分 | 7.1

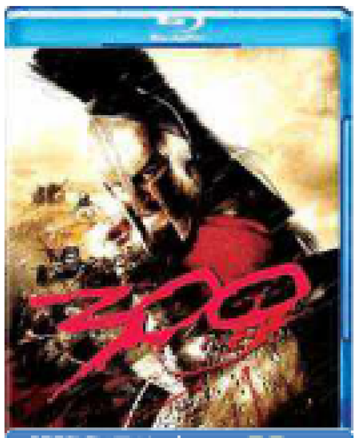
BD发行日期 | 2013 年 8 月 6 日　版本 | A 区
年份 | 2013 年　类型 | 科幻 / 动作　容量 | 50GB×1

科幻片编导的创意在电影特效如此发达的今天，已经不大可能被“客观条件”拖后腿了。只要有充分的资金保证，CGI 就一定能够让“不怕做不到，只怕想不到”成为现实。即便在科幻片领域人人都有资格自称“视觉系大师”的今天，《遗落战境》依然是一部让人眼前一亮的作品。这缘于片中出现的所有科幻元素，都充满了工业美学的设计感。高耸入云的巨塔，玻璃化的起居设施，精灵般的气泡飞船，“苹果”味十足的无人机，让我们第一次在大银幕上领悟到了末世背景也可以充满 LifeStyle。

本片的剧本同样具有极大的野心，它有意识地想让自己变成一部科幻片领域的集大成之作，有《黑客帝国》的精神控制，《第六日》的克隆人，《独立日》中对付外星人所使用的釜底抽薪大法，《撕裂末日》中的意识觉醒。当然，结合同类题材作品的成功元素，并不代表“1+1=2”能够奏效。铺垫不到位，过渡不自然，最终结果就是令观众不断出戏的同时带着各种既视感，在数部致敬对象之间不停跳跃。遗憾的是，本片就是上述这种反面教材，观感上近似于房地产广告、靓汤老年写真和三角虐恋的结合体。

斯巴达 300 勇士

300 —



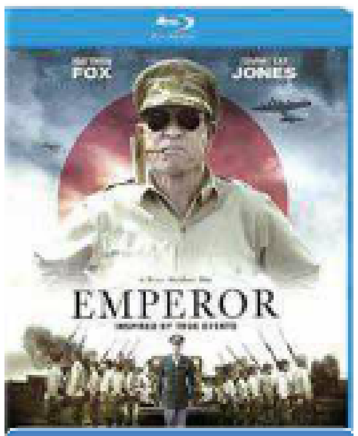
IMDB评分 | 7.7

BD发行日期 | 2013 年 7 月 23 日　版本 | A 区
年份 | 2007 年　类型 | 动作 / 战争　容量 | 50GB×1

《斯巴达 300 勇士》自从公映以来，就有无数种解读方式：有人说它形式大于内容，剧情无脑，刻意卖弄技巧，一切都是为了媚俗而存在。诸多写作“影评家”，读作叼飞盘行为艺术家的高人们，认为它根本就是一部为小布什政府的中东政策背书的洗脑片——瞧啊！斯巴达个个都是面容端正身材优美人格独立的优秀分子，他们政治制度无比先进，他们的尚武精神令敌人胆寒，他们的质量优势无人能敌，完全就是“美帝”的翻版。而波斯人的军队根本就是由集古今中外变态之大成的国王所统帅的一群奴隶军团，他们（更准确地说是它们）的作用就是充当肉鸡，一边被无限制地拿去刷经验，一边烘托进行这场丰富多彩的野外露出活动的 300 兄贵的无比霸气……然而，当时以鄙夷眼光看待“渣导”（扎克・施耐德）这部成名作的高人们，却无视（或者是出于无知）了这样一个基本事实——本片不是什么古装史诗大片，它的首要属性是根据法兰克・米勒（Frank Miller）同名漫画改编的电影，之前的《罪恶都市》《蝙蝠侠：黑骑士归来》都是他的代表作品，其标志性的特色就是视觉元素中充满了夸张造型和匪夷所思的动作场景，以及以“红与黑”著称的鲜明色彩基调。《300》是将米勒作品风格动态化得最成功的一部作品，它也为日后以《血与沙》《战神》为代表的影视及游戏作品的美术设计提供了成熟的经验。

天皇

Emperor —



IMDB评分 | 6.3

BD发行日期 | 2013 年 8 月 13 日　版本 | A 区
年份 | 2013 年　类型 | 剧情 / 政治　容量 | 50GB×1

对于挑起二次世界大战的两个主要国家——纳粹德国和日本帝国，最大的战胜国美国都在战后对其进行了符合本国价值观的民主化改造，但所采取的态度却是大相径庭的。对于纳粹德国，由美国主导的盟军通过纽伦堡大审判，用程序正义、目的正义的方式彻底清算了罪行，让全体德意志公民明确了战争责任，百废待兴的德国由此彻底放下历史的包袱，避免了当年由于《凡尔赛条约》所导致的民粹主义种子再次被野心家利用。时至今日，德国依然是以负责任、热爱和平、维护普世价值的形象活跃于国际舞台。而东京大审判却是双重标准下的产物，且不说石井四郎之流——欠下亚洲人民累累血债的这帮魔鬼逃脱了惩罚——就连让战败国的最高领袖对战争负上那么一丁点责任，都成为了完全不可能的事情。或许，这部名为《天皇》的影片，其海报中央站着的那位霸气侧漏的麦克阿瑟，已经能够对上述的双重标准进行解释——他才是美军占领时期“日出之国”真正意义上的天皇，如假包换的裕仁每天早上还要给这位烟斗将军鞠躬行礼。

这位宣读终战诏书的“太阳帝国”君主纠结自己应该负有怎样的战争责任。由于这涉及到敏感的外交与政治问题，因此就连二战受害国都公认为日本所发动的侵略战争和邪恶罪行，是东条英机们所干的“好事”，作为国家领袖，天皇只是一个被军国主义分子们操控的木偶。本片也在不遗余力地借助麦克阿瑟的视角，来向观众们灌输这样的逻辑：作为一个根本没有“历史”可言的国家，美国应该对日本这样一个“文明古国”予以足够多的尊重。既然天皇对于全体日本人来说是一个高高在上的神，那么将其定性为战犯根本就是无稽之谈。裕仁应该是一个悲剧性的历史人物，也正是他的努力，避免了“玉碎”所带来的更大的灾难。将其与甲级战犯送上绞架，必然会引起日本人民的激烈反抗。然而这样的逻辑根本禁不起推敲，因为它等同于让解放柏林后的盟军想方设法避免希魔自杀，并且将其当成大熊猫那样供养起来，这与将战争罪责推给戈培尔、戈林之流一样荒谬。

完全从美国国家利益的角度来诠释这一段历史的《天皇》，必然无法给予深受日本军国主义灾难的亚洲各国人民以满意的解答。当然从侧面来看，它也足以让我们认清美国政府在靖国神社、钓鱼岛、极右翼势力、修宪等等敏感问题上所持暧昧态度的根本原因。

文 清国清城 编 稀饭 美编 小瑟

幽灵再生：Infinity Ward 的复活

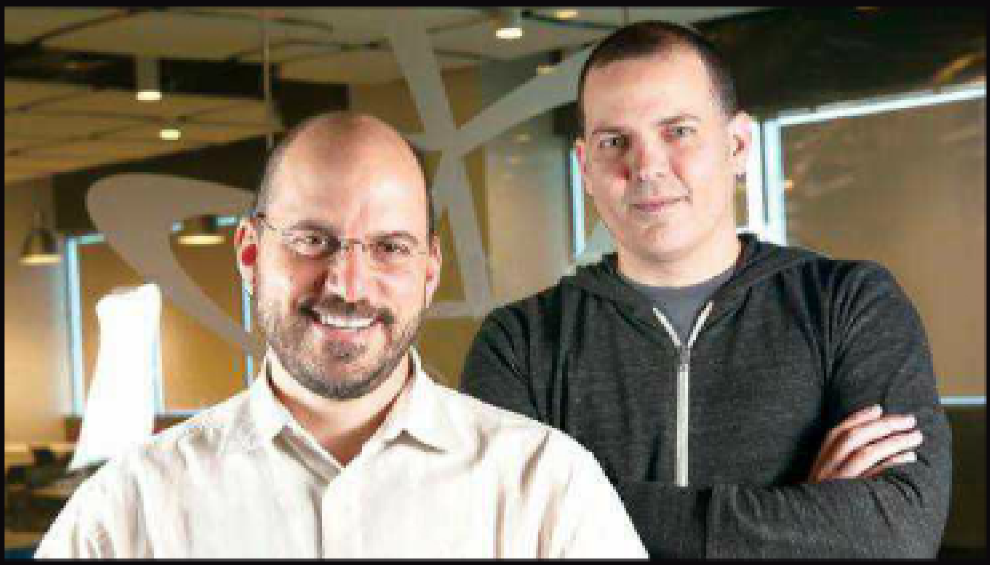
这一切从一块软木板开始，那是《COD》新作孵化的地方：在 Infinity Ward 工作室（后文中简称为 IW）里，有一块大白板，上面贴着无数张索引卡，每张卡上都用笔潦草地画出了各种游戏想法与创意——这就是每一次《COD》新作策划启动时的一幕。我们可以将之视为每一个战争史诗的源头。

◀《COD 幽灵》的创意就从图中最右边的这块大白板上开始。

【再造新品牌】

IW 工作室有一百多名员工，每个员工都有机会为下一款游戏献计献策。执行制作人 Mark Rubin 说，有时候他们的创意简单到“如果给这游戏加上这个武器会很酷”这个程度。还有很多时候，员工们提的意见是希望在游戏中加入的电影式桥段，有时则是音效团队打算在《COD》引擎中添加的新技术功能，还有一些时候是在游戏中加入战犬，成为玩家的伙伴，甚至是一名可操作的角色。

▲《COD 幽灵》的制作人Mark Rubin。



▲ Steve Ackrich（左）与Mark Rubin（右）

“这基本上是一个完全自由的过程，”首席动画师 Zach Volker 说。这个创意发掘的过程无拘无束，并不是某几个老大先定个方向，再按照此方向去构思。任何想法都可以贴到白板上，甚至不需要与《COD》相关。过去在开发完一款新作后，即将启动新项目之前，IW 会首先做几个迷你游戏。据 Rubin 介绍：“我们做过一个斜 45 度俯视视角的地下城战斗游戏，有点卡通风格，但它从未得见天日。”

IW 也尝试过非军事题材的射击游戏。据 IW 工作室主管 Steve Ackrich 介绍，IW 曾将一张《现代战争 3》的地图进行改造，变成了一款完全不同的游戏。之所以通过这些迷你项目，是为了让 IW 的程序员和设计师们“挠挠痒”。“我们开始将这些创意汇聚成一些可靠的游戏设计方案，”Rubin 说，“然后另外一组人说，好吧，我们到底想让这游戏变成什么样？”

有时候，这些天马行空的游戏创意会变成最终游戏里的重要系统。Rubin 说，最初 IW 的开发者们也都以为下款《COD》将会是又一个《现代战争》。但“《现代战争》系列”的故事在三代时已经完结了。与其将新作的构想强塞进《现代战争》的世界里，倒不如再打造一个子品牌。于是，《COD 幽灵》这一新品牌就此诞生。

在《COD 幽灵》的世界里，因为某起重大事件的发生，美国政府及其军队被瓦解，大批平民死亡。玩家将会在游戏初期阶段亲身经历这一灾难性事件。IW 的开发团队就是因为先构思了这一事件，并且意识到在《现代战争》的世界观里无法做到，于是从头制定了这样一个全新的世界观，而整个游戏的设计思路就从这里开始滚雪球般地前进。

{ 战争之音 }

前文曾说过，在员工们的创意提案中，有不少是关于音效方面的新技术。这是玩家不容易察觉到，却能在很多时候大大改变游戏体验的重要元素。《COD 幽灵》的首席音效设计师是 Stephen Miller。他和一组音效工程师们在一个超安静的工作间里工作，枪击声、手榴弹爆炸，还有各种战斗音效都是在那里完成的。在《COD 幽灵》中，枪声会受到玩家周围环境的影响。在户外，射出的子弹会有“大而长的尾音”，简单的说就是更能感觉到子弹从身边呼啸而过。在室内，枪声将会有更具立体感的回声。所在户内的空间形状与材质都会明显影响到回声，比如在普通混凝土构造的房间里与金属墙体的实验室里，所产生的回声会有极大的不同。也许玩家并没有意识到，这些与实际空间相配对的回声，对于增强身临其境的感觉有着非常明显的帮助。

《COD 幽灵》在音效上的另一个新技术是所谓“反应式发声器”的概念。场景中的某些物体会根据动作产生反应，比如对手榴弹的爆炸冲击波所产生的声音反应。冲击波的巨大力道会在其相应的方向冲击金属挡板、铁栅栏等，并产生相应的声音，让玩家能在听觉上更清楚地了解周围的情况。

其实在过去几年来，以上这些音效技术曾被 IW 音效组多次提出，但总是被否决，理由是在技术上无法实现。而这次《COD 幽灵》改写了引擎，使得音效组的提议终于具备了实现的可能。该引擎并非单纯为次世代主机而准备，对于 PS3，它也能释放更多内存，不至于像过去那样总是将尽可能多的内存留给画面。音效组终于可以做出更精彩的音效。

同时，音效组也会有机会录制全新的武器音效，以及爆破材质。他们花了一周的时间专门前往亚利桑那州的沙漠中部，带去了几百磅的黑火药、炸药和 ANFO（铵油炸药），Rubin 笑道：“这些可都是好东西啊！”他们将这些炸药都运到了一个安全的地方，然后将它们全部都炸掉，爆破了油桶，粉碎了墙壁。这些轰鸣的爆炸声都是用 30 多个麦克风录制的，分别设置在不同距离与方向，分为多种设置，有安装在墙后的，也有装在山丘上的。

“我们录制了所有的声音，从 5 磅的黑火药，到 25 磅的黑火药。同时还录制了 C4 炸弹，录制了 ANFO，所有类型的爆炸都录制了。”音效设计师 Dave Rowe 说。“黑火药的爆炸声传播得相当慢，而 C4 声音则很尖锐，是真正锐利的噼啪声。我们可以从不同的麦克风摘取细节信息，从不同的角度，将其用于所有榴弹、闪光弹和所有其他大爆炸的音效设计。甚至某些较小的音效在特定的武器上也变得更逼真了，比如说散弹枪。”

IW 在录制音效时制造的最大一次爆炸，是在地里埋了 50 磅的铵油炸药，这场大爆炸形成了蘑菇云，还在其周身形成了环形烟雾，整个场面十分震撼。IW 的员工们对于能有这样的机会参与“搞爆破”都感到非常兴奋，因为在游戏业里，这样的机会并不多。在每一次爆炸时，他们距离虽远，但都能感受到强烈的冲击波，接着是扑面而来的尘雾，以及差点砸到他们的碎石块。

“这比你能够想象的恐怖得多。”Rubin 说。“到了那周快结束的时候，我们都非常欣慰于自己能够回到正常音量的环境中，终于不用每时每刻都被包裹在震耳欲聋的声浪里了。”

{ 战犬与沙鼠 }

《COD 幽灵》里的狗，是一只德国牧羊犬，叫做 Riley。它的名字来自有“幽灵”之称的陆军中尉 Simon Riley，即《现代战争 2》中蒙面的英国特种部队士兵。自从在 E3 展首次公开之后，这只特种部队的战犬成为最受关注的焦点，俨然是本作真正的“主角”。

IW 首席动画师 Zach Volker 讲述了 Riley 的来历：“有一天一个海豹突击队的人带着他的狗过来了，他谈起了狗是如何与他的队伍配合的，以及这些狗如何受到训练，会有怎样的经历，还有它们身上配备的技术装备。说真的，真正重要的是情感上的羁绊，这让我们决定无论如何也要在游戏里加一只狗进去。听到有人说，我愿意为我的狗挨子弹，那样的情感羁绊是我们非常想要在游戏中重现的。”

为了让 Riley 的外观与动作真实可信，IW 马上决定要找来一只在军队服役的战犬，带到动作捕捉工作室里进行了动作捕捉录制。

Volker 的办公桌上叠放着一堆纸，上面压着一把仿真枪。旁边是两个显示器，有时就在上面展示动作捕捉画面。“我们从来没在工作室里给动物做过动作捕捉，所以这在各个方面都是破天荒的头一次。”Volker 说。

IW 的技术人员花了 3 天的时间在狗身上做动作捕捉。他们先是从一只退休的海豹突击队服役犬开始，捕捉其奔跑、行走、转身、蹲坐、吠叫等动作。然后这些动作会被转化成 Riley 的动作。Volker 说：“我们想要做的是一种特定类型的狗，这限制了我

们的研究。我们需要的这只狗必须得有军事训练的技能。"

IW 在南加州的一个训练员那里发现了他们需要的狗，那是一只德国牧羊犬，叫做 Roscoe。IW 首先想给这只狗穿上光感应标记，用动作捕捉摄像头捕捉其动作，就像动作捕捉演员一样。但他们发现这是一个巨大的错误：他们先是给狗穿上了特制弹性纤维服装，这倒是很顺利，但是在其身上设置光感应标记时却问题不断。"穿上去之后，狗看起来就像被泡在蜜糖里行走。那简直是我们见过的最搞笑的动作。"

■ 这只狗的真名叫做Roscoe，它才是本作真正的明星。

然后他们决定在狗的身上贴医用绷带，加上具有一定韧性的金属绷带。Volker 说："你对那只狗的第一反应是，'哦！他在战斗中会把人的头给咬下来。'"

他们还尝试在它的脚上以及一些敏感地带贴上小绷带，比如耳朵、下巴、面部等，这大部分时候也能管用，除了偶尔会被狗狗甩掉。

Roscoe 只是动作捕捉的一部分，为了捕捉 Riley 的其他动作，IW 带来了第二条狗。那是一只比利时黑毛牧羊犬，经过训练后变得十分凶悍，它被用于捕捉阻截、扑倒等动作。这只狗简称 Buddy，它表演了 Riley 的各种凶狠动作。它会全速冲向它的训练员，猛咬住他的手臂，然后做出撕咬动作。Volker 说："这些狗实力非凡，如果它们全速攻击某人，能够将他们的二头肌给扒出来。"

动作捕捉还需要另外一种动物：沙鼠。

"我们的一个设计师非常想知道能否让 Roscoe 做出潜行动作，就像动画片里的狗那样，" Volker 说。Roscoe 的训练员知道这种动作是很难要求狗做出来的，他提议用另一种动物来引导狗狗。第二天，他带来了一只沙鼠，刚刚从一家宠物店里买来的。"当时这只是一个实验，" volker 说，狗主人并不知道 Roscoe 对这只沙鼠会有怎样的反应。最初他们将沙鼠关在笼子里，而 Roscoe 只是在周围使劲嗅，对这只小家伙十分好奇。当沙鼠跳起来的时候，它也被吓得往后一跳，然后又偷偷摸摸地凑上前去。IW 并未捕捉到他们需要的动作，但是观察 Roscoe 的举动也十分有趣。

最后，IW 将沙鼠从笼子里放了出来，他们想知道狗与鼠之间，在完全放开的情况下会在动作捕捉工作间里闹出怎样的动静来。沙鼠放出来后，Roscoe 继续在后面尾随，工作人员就这样捕捉到了 IW 需要的潜行动作。幸运的是最后沙鼠也没有被 Roscoe 拍死，现在它成了 IW 工作室的宠物。Ackrich 开玩笑说，它的外号叫做"午餐"。

■ 外号"午餐"沙鼠也在游戏制作过程中发挥了重要作用。

动作捕捉结束后，Roscoe 和 Buddy 的动作捕捉数据由两位动画师来处理，他们还要手动制作一些动作，主要是那些不可能通过动作捕捉完成的动作。然后 3D 建模师用 Roscoe 的高解析度照片做出的截图与骨架给 Riley 制作了 3D 模型。

将这一切都做出来之后，IW 才开始考虑如何在游戏中使用狗。原本他们打算把狗当做武器使用，玩家可以对狗下达指令，用于分散敌人的注意，然后将敌人一网打尽。Volker 说："我对狗的本能反应是'它会把敌人的头咬下来'，但当我们与训练员深入交谈之后，才知道狗是一个活体侦查工具。"它们会嗅出哪里有炸弹，会跟踪目标的气味，会提醒海豹突击队附近有危险。"然后我们要思考我们的玩家想要狗做什么，如果真的把狗做得太真实，玩家会不会觉得太无聊，因为它永远只是到处嗅，有情况就吠叫。所以我们要达到平衡，追求的并不完全是真实，而是'可信'。"

在《COD 幽灵》中，玩家可以对狗下达指令，并且可以通过安装在 Riley 背上的摄像头，相当于从狗的视点进行游戏。然后玩家可以给狗下达指令，使其分散敌人的注意，或者将敌人扑倒。Riley 的身上装备了现实中军犬所装备的真实武器，包括在其头部左右侧都安装了震动感应器，还有一个耳机用于接收远程指令。

■ 工作人员在进行狗的动作捕捉数据调整。

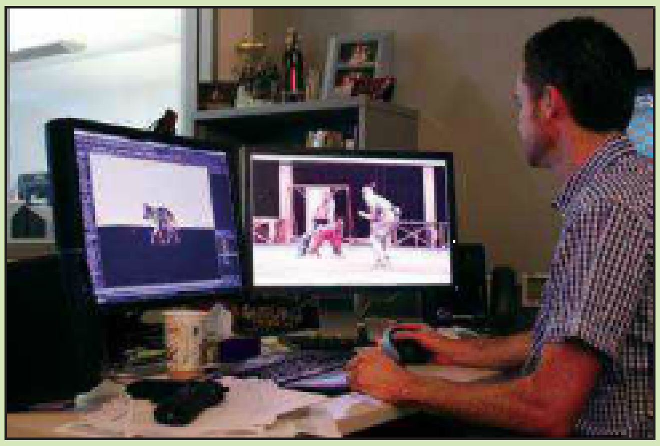
【 敞开大门 】

Treyarch 经常邀请媒体到他们的办公室里玩《COD 战火世界》和《黑暗行动》，在游戏发售前会有无数次媒体拜访。而 IW 则十分神秘，过去极少邀请媒体上门试玩《现代战争》。这次 IW 邀请部分记者参观工作室，是十分难得而罕见的。总的来说，现在的 IW 与三年前一样，还是刻意保持着与外界的距离——就像大部分大牌工作室一样。

"有个公关说我们是游戏开发领域的隐士，" Rubin 说，"我们总是超然物外，大家对我们一无所知，不知道我们是如何运作的。我们从不在 GDC 上演讲，从未对外敞开大门。现在这一点正在改变，我们意识到大家对我们正在做的事很有兴趣，我们也意识到粉丝很想知道我们的动态。"

《COD 幽灵》是 IW 工作室有史以来开发难度最高的游戏，因为要同时将两代主机的性能都充分应用。但 Rubin 表示，再难也没有开发《现代战争 3》的时候艰难，主机进化带来的技术难题还是比不上工作室动乱造成的困境。

如今的 IW，仍然掌握着自己的命运，并不会因为之前的事件，而遭到动视方面的严格管制。IW 自己负责《COD 幽灵》的营销宣传工作。Rubin 说："现在发出去的每一个视频、每一张截图都要经过我的同意，你知道《COD 幽灵》标志中的那个骷髅吗？那是我们工作室里设计的。"



为了满足玩家的好奇心，同时也为了向世人展示重生的 Infinity Ward，几位工作室高层商议之后，决定趁着《COD 幽灵》公布之际，向部分媒体开放工作室。

走进位于加州伍德兰丘的 IW 新办公室，那里会安静得让你吃惊。这与火爆的"《COD》系列"形成了鲜明的对比。这里的一切都是整洁而冰冷的灰色调，整个办公楼也没有什么特色，如果不是有一个带背光的 Infinity Ward LOGO，以及前台后面墙壁上巨大的蒙面战士画像，真让人完全看不出来这是一个游戏工作室的所在地。

Infinity Ward 在今年 1 月份刚刚搬到那里，此前他们的办公室在 Encino 市，这是一个完全重新建设起来的工作室，由 Rubin 和 Ackrich 亲自制定装修设计草图，所以整体费用支出并不高。与《COD》的另一个开发商 Treyarch 不同的是，他们从未在动视的圣莫妮卡总部园区办公过。与之前的 Encino 办公室相比，这个新办公室最大的好处就是大，空间十

分阔绰，很多员工不得不借助滑板车穿梭于各个工作区。整个大办公室根据职能划分为多个工作区，单人战役模式组、多人模式组、程序员组、美术组，都位于不同的区域。在当初装修时，各部门都可以提出自己的需求。Rubin 说："多人模式组有一个大房间，因为他们有许多讨论和争吵，而其他人更需要埋头安静做事。单人模式的工作人员都在一个个两人配置的小办公室里，程序员也是在一两个人的小房间。所有工作区呈漏斗状围绕着中央公共区，这样会议就可以自然而然地进行。这很适合我们。"

▲ Infinity Ward的新办公楼里有这样一个休闲区，有时也用来开会。

自从 Jason West 和 Vince Zampella 被董事炒鱿鱼，并且带走了 40 名核心员工（相当于工作室一半的人），元气大伤的 IW 开始着手重建。随后 IW 招聘了数十名新职员，逐渐恢复了往日的实力，并且稳步迈向次世代。

现在 IW 的规模已经超过以往的任何时候，工作室里已经有 125 人，加上几个项目的合同工，总共有超过 150 人。按这样的规模，原来的 Encino 办公室明显不够用了，所以他们只能搬家。Rubin 说："我们的电源和电都不够用了，我们的服务器机房热得要命，实在是太挤了。有时候机房温度都超过 100 华氏度了，搞得经常宕机。当我们拿到次世代主机的开发套件时，插上线路之后电路板直接给烧掉了。这些迹象表明，是的，我们必须得搬家了。"

2010 年，《COD 现代战争 2》发售之后，IW 创始人 Jason West 和 Vince Zampella 被解雇，罪名是"违约及反叛行为"。作为反击，两位创始人带走了大批核心开发者，并且联合起诉动视。受此影响，接下来 IW 开发的《现代战争 3》不得不通过与 Sledgehammer 等团队合作来完成。在本作的开发过程中，IW 逐渐恢复元气。动视暴雪不差钱，对于 IW 这种核心团队，他们只要最顶尖的人才。所以他们从好莱坞招到了一批顶尖的视觉及特效美术师，而动视方面派来的首席技术官 Steve Pearce 和制作部主管 Steve Ackrich 取代了两位创始人的位置。

现在，拥有崭新面貌的 IW 洗练而不浮夸。除了很酷的走廊，以及两边的高管办公室及音效组工作间外，其他的就是宽敞开放的办公区，用常见的小隔间隔起来，分成几个区域提供给视觉特效美术师、动画师、程序员等。有一个巨大的房间，里面最醒目的就是一块大白板，还有一些咖啡桌。那是用于召开临时设计策划会议的公共区。

在 IW 办公楼里当然也少不了测试区，Ackrich 称之为"面巾纸测试"。他们经常会走上街头抓路人来测试，通常是找那些会注意到他们穿的 Infinity Ward 公司 T 恤衫的路人，这至少表明他们是懂游戏的。然后让他们到工作室里玩几个小时，记下他们的反馈意见。

每个星期五，IW 通常会举办"星期五战斗之夜"，分成几个小组玩多人模式。现在他们玩的是《COD 幽灵》的多人模式，Rubin 表示本作的完成度已经非常高。

▲ IW经常举办"星期五战斗之夜"，进行《幽灵》的多人模式大赛。

{ 好莱坞顶尖人才加盟 }

早在《COD 幽灵》初公布时，IW 就宣布著名编剧 Stephen Gaghan 参与了本作的剧本创作。这位编剧的两部电影成名作是《毒品网络》以及政治惊悚片《辛瑞那》。现在他负责为《COD 幽灵》赋予系列有史以来最具深度的故事。

Gaghan 对于《COD 幽灵》的参与不是简单地提交一份剧本而已，他进驻到了 IW 工作室里，在里面有一间属于他的办公室。他平常会和 IW 的小组成员们一起打乒乓球和吃晚餐。

Rubin 说："迄今为止我们和好莱坞的人才合作已经有好几年了，虽然我们已经很熟了，但是两个行业在人才方面仍然是对彼此十分冷淡。"

Gaghan 与本作结缘也是巧合。在一个朋友举办的迎接新生儿派对上，他碰到了动视的一个高层，两人言谈甚欢，就聊到了 IW 正在开发的 COD 新作。Gaghan 表示对这个项目非常感兴趣。"然后他们就把他引荐给我们，我们都很兴奋，这哥们儿太牛了。" Rubin 说。

据 Rubin 所说，IW 与好莱坞的人才合作这么多年，从来没有这么顺利过。过去他们合作的编剧都是通过电话参与，剧本草草地瞄几眼，随便加两段，添几个注释，然后就收支票了。而 Gaghan 就像是 IW 的员工一样全程参与了游戏的制作，编剧与游戏导演坐在一起，查看关卡如何制作，各个动作桥段如何设计。Rubin 表示，Gaghan 的这种深度参与将会带来更引人入胜、更一气呵成的故事。而过去"《COD》系列"的故事总给人以"只是任务简报"的感觉。

Rubin 说："我们需要更加条理分明的故事，能够由一名主角由始至终贯穿整个游戏，对于叙事层面是很有帮助的。他也给人物赋予了更丰富的情感，显得比过去更加有血有肉。这是很有挑战的，毕竟在这样一款游戏中，多数人只想突突突地开枪，一个个关卡玩下去，然后惊呼'我的妈呀！《COD》时刻来了！'所以很难把故事塞进去。过去我们合作的许多编剧都不明白这一点。"

"羁绊"是本作剧情的关键词，除了战士与狗之间的情感羁绊，本作也讲述了两个兄弟之间的羁绊，他们目睹了那场可怕的灾难，后来他们在同一支部队里服役，这支部队就是"幽灵"。作为本作标志性角色的战犬 Riley，也将以其独特的视角见证本作中的许多关键剧情。

除了编剧，本作的美术方面也有许多好莱坞顶尖人才参与。崭新面貌的 Infinity Ward 人才济济，Mark Rubin 最骄傲的是招到了许多好莱坞顶尖人才，他说："基本上可以说整个好莱坞最顶尖的两位 CG 大师都被我们招来了，《最终幻想 灵魂深处》的人物 CG 就是他们做的。他们还做过《贝奥武夫》，还有《黑客帝国 动画版》的 CG 部分。他们可以说是 CG 领域最顶尖的大师，而现在他们在为我们工作。"

▲ 好莱坞顶尖CG大师的加盟为本作增添了大片感觉。

▲ 采用全新技术开发的《COD 幽灵》，将呈现更为真实的世界。

《COD 幽灵》的开发手法与过去的《现代战争》时代有所不同，按照 Rubin 所说，本作的开发过程就像回到了《COD2》的年代。因为这两款游戏都是为新一代主机而开发的。这次毕竟是面向次世代主机开发的，游戏中的高模版本达到了 IW 所说的“电影级”。本作的人物美术师 Jake Rowell 有着 20 年的好莱坞电影经验，他举了一个例子：在多数游戏中，如果要做一个椅子，就是一个简单的形状，套上可以回收利用的皮革贴图，以满足有限的美术预算。而在《幽灵》中，开发团队会先用巨量的多边形数做一个椅子的高精度模型，将最小的细节都做出来，然后按照机能规格再将其缩小到实际游戏品质。这样不仅可以满足各平台的规格需要，用 Rowell 的话来说，就算是十年后，本作中高模的美术素材也是拿得出手的。如果按照目前《幽灵》美术素材的最高建模画质运行，地球上的任何电脑都跑不动。Rubin 野心勃勃地说：“我们要做的不是次世代或本世代的游戏，而是要为次次世代做游戏。我们要让这游戏在所有平台上都发挥最佳效果。”

《COD 幽灵》使用的仍然是老引擎，这一点让很多玩家感到担忧。但 IW 表示，经过深度的改造之后，本作已经可以说是使用了全新引擎，只不过留下了旧引擎的一些代码碎片而已。从动作系统到美术渲染方法，再到音效乃至 UI 和工具已经全都不同了。这个崭新形态的引擎，在多边形数量和贴图质量上都有了质的飞跃，还有实时测积光照，以及低延迟、稳定的 60 帧画面。不过在画面改良上最明显的还是加入了 SubD 技术，即好莱坞 CG 巨头皮克斯所开发的次层表面技术，这种技术已经在好莱坞用了好几年，现在它对于《COD 幽灵》的整个画面观感有巨大的影响，创造了极为平滑的曲面与物体表面，还有全新的 3D 渲染技术，创造出质感逼真的岩石、武器等。“好莱坞只是将这种技术用在 CG 里，不是即时演算的。而我们将它引入游戏，变成了即时演算的。它在材料质感方面有非常棒的表现。”Rubin 说。

在 IW 看来，次世代主机的作用不是带来游戏性上的创新，而是有机会创造出最真实的《COD》。“在游戏性方面，我们从未受主机世代的约束，主机和技术层面影响并不大。我们认为技术与游戏性之间没有太大的关联。看看 iPad 和 iPhone 上面也有许多低技术却好玩的游戏。”Rubin 说，IW 要用更强的机能建造逼真的世界，画面不够真实、帧数不足、操控延迟等因素都会造成玩家难以融入到游戏世界。而本作将借助机能的进化带给玩家一个更逼真的世界。

走出阴霾

说起当初两大创始人离职的那段时间，Mark Rubin 至今心有余悸：“那是一段混乱的时光，我们都很迷茫。”当时《现代战争 3》开发了半年多的时间，一下子走了 46 个核心成员，整个项目一度无法推进。而且从这场官司暴露出的一些事实，也让留在 IW 的员工们无心工作。根据可靠的证据，动视方面确实有卸磨杀驴的打算——他们嫌 Vince Zampella 和 Jason West 的收入分成太高，就打算找一些理由把他们炒掉。为了抓住他们的把柄，动视指使 IT 部门监控了多名高层的私人邮件。此外还爆出了动视可能克扣 IW 组成员们应有奖金的黑幕。很多人就是因为这样选择了离开，转投 Vince Zampella 和 Json West 开办的 Respawn 工作室。尽管如此，对于这个不断创造出巨大财富的王牌工作室，动视方面想尽办法推出了补救措施，最终挽留了超过一半以上的员工。Rubin 说：“大家都逐渐确定了自己想要何去何从，很多人都是因为《COD》而来到 IW 的，这是他们不愿放弃的。还有一些人一开始就知道该如何应对这种情况。当然也有一部分人经历了内心的挣扎，所以离开的人也不少。”

对于留下的人，这起事件究竟谁对谁错，他们已不愿评述。大多数人的心态是：“这就是商业世界，我们不用怀疑太多。埋头做好游戏就是。”当然，他们之所以选择留下，也有很大一部分原因是动视决定给予他们一定量的员工股。不过就算是这样，动视需要支付的钱还是比以前少——此前光是 Jason West 和 Vince Zampella 两人，在 2008 年拿到手的奖金就有 3200 多万美元。接替他们的 Steve Pearce 和 Steve Ackrich 所拿的奖金还不够他们的零头。

46 人离职之后，IW 总共只剩下 50 多人，其中有一些组长，也有许多刚招进来的新手。为了准时做好《现代战争 3》，动视委任刚成立不久的 Sledgehammer 工作室辅助 IW，前者放弃了自己正在开发的一款“《COD》系列”冒险游戏，力保《现代战争 3》。

“我们之前从未尝试过多工作室联合开发，”Rubin 说，“在制作过程中有一些困难，沟通起来也颇为不易，光是两地之间飞来飞去就花掉了大量时间，我们有些同事基本上一整天都泡在聊天程序里，还有一些是整天都在 Skype。开始的磨合阶段确实费了很大的功夫，不过磨合了之后就很顺畅了。”

大约到 2010 年 10 月的时候，IW 就基本恢复了元气，不过招聘工作一直在持续进行，直到现在。Rubin 与 Ackrich 将现在的 IW 称为“组长工作室”，因为新招的普通职位都是从其他工作室的管理岗位跳过来的，毕竟他们要开发的是《COD》。Ackrich 笑道：“这绝对不是为了无法抗拒的支票，我们很多人都全身心投入到这个项目，《COD》是让他们的努力能够得到认可的机会。”

因为新招聘的员工都是过去在其他公司能独当一面的组长级以上人物，所以都能管好自己的时间，各个组都是自己定工作时间。Ackrich 说：“如果非要强加某个进度表，大家会变得很厌烦。他们都知道如何达成时间与质量目标。”

作为 IW 完全恢复元气之后第一款独立开发的新作，《COD 幽灵》承载了太多的使命。IW 能否恢复昔日辉煌？《COD》系列能否在下一个世代继续称霸业界？一个好的开始往往能在很大程度上决定未来的走向。

▲ 到目前这个开发阶段，《COD 幽灵》的重要任务就是测试，不停的测试。

文 藤曦 编 Night 美编 NINA

反重力赛车的飞驰轨迹

——SCE利物浦工作室兴衰记

在 1995 年的电影《黑客》中有这么一幕：年轻的安吉丽娜·茱莉与美国口音的乔尼·李·米勒在一家俱乐部里玩着《反重力赛车（WipEout）》。黑客高手安吉丽娜非常擅长这款游戏，轻易获得了高分。但是黑客天才乔尼不费吹灰之力就把这分数轰至渣了。他们彼此憎恨，也彼此相爱。

在影片的最后，安吉丽娜和乔尼掉到游泳池里，然后终于接吻了。在 Squeeze 的爱情歌曲《天知道》的旋律中，镜头缓缓抬向空中，一年后，两人结婚了。而在那时，影片中安吉丽娜和乔尼假装在玩的《反重力赛车》CG DEMO 已经成为一款真正的游戏，并且风靡全球。

那时英格兰西北部有一家小开发商，叫做 Psygnosis，他们想要踩扁马里奥的脑袋，把傻帽索尼克甩在身后吃尘土，自己登上时尚杂志的封面。《反重力赛车》以极速与叛逆的格调突破了游戏的传统约束，用重金属音乐诠释酷文化——这是一个为成年人开发的赛车游戏！

2012 年 8 月 22 日，《反重力赛车》发售 17 年后，索尼关闭了 SCEE 利物浦工作室，也就是 Psygnosis。这则消息在游戏业界，尤其是英国游戏圈造成了强烈的冲击波。无数游戏制作者与玩家感到惋惜。索尼就这样关闭了英国最具影响力的工作室之一。

对于那些在利物浦工作室以及之前 Psygnosis 工作过的人们，这是一个时代的结束。

邋遢的开始

“要说《反重力赛车》，就不得不提《Microcosm》，”尼尔·汤普森（Neil Thompson）说。他在 1990 年加入 Psygnosis，后来成为首席美术师。《Microcosm》是 Psygnosis 的第一次 3D 尝试，使用了强大的 Silicon Graphics 工作站开发。这款游戏在多个平台上发售，而在汤普森看来，最好的版本是早已被遗忘的富士通 FM Towns 电脑，这是第一部搭载了 CD 光驱的电脑。

Psygnosis 进行了 CG 技术的实验，想要为《Microcosm》制作一个震撼的开场动画。然后他们决定使用真人实拍的方式制作素材。他们就地取材，从当地的家居市场买了几卷蓝色墙纸，自己的员工们就在蓝色墙纸铺成的“蓝背景”前拍摄，然后将人物抠出来，与 CG 结合。

现在看来，这段真人 CG 做得十分粗糙稚嫩，但是当时参加摄制的人们后来都成为行业翘楚。在视频中，穿着橙色连衣裤的是尼克·波肯贝（Nick Burcome），后来他成为《反重力赛车》的联合制作人。戴着长檐帽拿着手机的小伙子叫保罗·富兰克林（Paul Franklin），后来他因为给电影《盗梦空间》制作了视觉特效而获得奥斯卡奖。汤普森也在视频中，他笑道：“当时我们已经觉得它相当高端了。”他们说服了索尼，于是在 1993

年，《Microcosm》上市了，索尼随后就收购了Psygnosis。

对于波肯贝来说，《反重力赛车》诞生那晚的情形仿佛就在昨日。当时他在家里玩《马里奥赛车》，他把游戏里的音量降低，换成了自己喜欢的几首舞曲。然后他和同事吉米·鲍尔斯（Jimmy Bowers）一起到伯肯黑德市的什鲁斯伯里酗酒，鲍尔斯给他带来了5年前设计的一款飞船模型，当时这艘飞船是为游戏《Matrix Marauders》而设计的。在酒桌上，一款未来拉力赛车的概念逐渐成形了。

《反重力赛车》的早期DEMO是One Love赛道，这与后来成品中的同名赛道完全不同。汤普森说，当时《反重力赛车》的设计概念是“非常肮脏，非常邋遢”，与F1那种整洁洗练的画面风格完全不同。

在《反重力赛车》的开发过程中，电影《黑客》的幕后工作人员找上门，他们希望Psygnosis专门为电影制作一个《反重力赛车》的DEMO。这个DEMO必须是超酷、具有科幻感、极速的风格。经过几个星期的工作之后，这个DEMO终于做好了，它是按照初版DEMO的肮脏风格，用当时的CG技术制作。结果《黑客》与《反重力赛车》的成品同月上市。

▲Psygnosis的早期3D作品《Microcosm》。

注入酷元素

1995年9月，Psygnosis成为SCE旗下一员。SCE收购Psygnosis的原因，是看中了它强大的3D技术实力。波肯贝说：“我们被索尼收购的时候，他们还不知道该怎么把PS上的CD填满。”

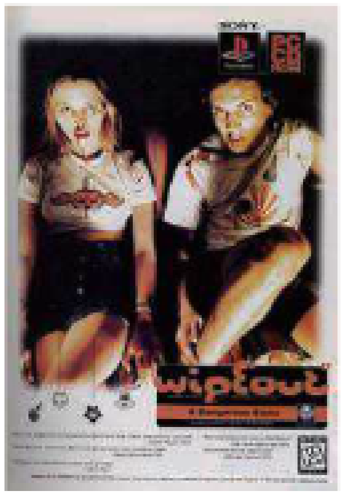
“从酒吧里的交谈开始，到电影测试视频，再到一份只有日本才有的未知硬件资料，然后是只过了12个月就做出了一款上架销售的游戏——这是一个惊人的成就。”波肯贝说。

当时索尼在英国曼彻斯特的HMV旗舰店举办了PS的首发仪式，参与了这场盛大首发仪式的《反重力赛车》开发团队难掩激动之情。“我们骄傲地站在那里，看着人们把一台又一台的PS抱走，当时PS上只有3款游戏可选，实际上《反重力赛车》卖得比《山脊赛车》更多。”

《反重力赛车》在游戏开发过程中风格大变，Psygnosis与设菲尔德郡的“设计师共和国”公司合作，为游戏确立了充满洗练感的未来派画面风格，后来成为整个系列的标志。这家公司还负责设计了标志性的游戏包装盒。汤普森对此充满骄傲。“看看第一作，仍然觉得那是最独特的时尚表现。它非常超前，不是那种俗套的宣传风格。当时我们都很年轻，喜欢泡吧，喜欢吵闹的舞曲，也喜欢设计师共和国设计的CD包装。所以就找他们做了那样的包装盒。”

Psygnosis的市场部门也把设计师共和国设计的封面拿来做广告材料，同时他们心领神会地

▲《反重力赛车》初代的包装封面设计在当时很有标志性。



▶《反重力赛车》的这张流血广告是当时的正义话题。

做了一个充分反映《反重力赛车》叛逆风格的海报，在当时极具话题性。这个广告海报聘请了Radio 1的DJ莎拉·考克斯（Sara Cox），画面中的她血流不止，被指责看起来像是嗑药过度。《反重力赛车》于是被认为是一款“危险的游戏”。而且游戏标题中的“E”是大写，爱捕风捉影的媒体认为这代表了“迷幻药（Ecstasy）”。就这样《反重力赛车》成为政客们的抨击对象。

“对此我听说过很多个版本的解释，”波肯贝说，“这个E并不是迷幻药的E，仅仅是美术设计的字体需要而已。也许设计师共和国确实是想要把一个大写的E放在里面象征迷幻药文化，但我们没那个想法。”

“绝对是故意的，很明显。”汤普森笑道。

无论如何，《反重力赛车》成为当时英国最红的PS游戏。它的LOGO出现在酒吧里、节庆活动中，还有时尚杂志上。波肯贝说：“因为它是市面上从未有过的，结合了酒吧文化与游戏，大家都说它让游戏变得更酷，在其他领域也能接受了。”

《反重力赛车》也是最早使用了授权音乐的游戏之一，收录了英国的一些知名舞曲，包括“轨道”、“左田”、“新秩序”、“化学兄弟”等。波肯贝说：“当时我有自己的歌曲采购清单，因为当时也算是社交场上的常客。不过那些都是没人听过的歌曲，如果市场部要把钱花在授权音乐上，当然要选择有名气的。”

Psygnosis本来选择的是Prodigy，失败之后招到了Hartnoll兄弟，也就是“轨道”乐队。他们答应为《反重力赛车》作曲，而且与未来派的风格很搭调。在这次成功之后，其他乐队就紧接着顺利谈成了。

《反重力赛车》在市场上造成巨大冲击之后，续作《反重力赛车2097》在一年后上市。本作将之前存在的一些缺憾进行了改善，变得更加完美，其中收录的几首歌曲成为酒吧里的热门曲目。

▲《反重力赛车2097》继承了初代的封面设计风格。

庄·艾格顿（Jon Eggleton）于1999年加入Psygnosis担任美工。当时Psygnosis的办公室位于Wavertree高科技产业园，是一栋巨大的L型建筑。艾格顿还记得第一天上班的情形：“非常吓人，有一个很大的接待室，有许多房间，有人在里面做着神秘的东西，别人都不让进。当时他们正在为PS2做准备，我来的时候首批开发机刚刚运到。”

艾格顿在这样一个关键时期加入了Psygnosis。当时SCEE不仅在筹备PS2的首发游戏阵容，也在进行人事大调整，多个英国工作室都在精兵简政。里兹工作室为PS开发了《反重力赛车3》之后就被关闭了。曼彻斯特工作室也没撑多久。就在这时Psygnosis更名为利物浦工作室。

当时SCEE决定把所有的鸡蛋都放在《一级方程式赛车》这个篮子里。官方授权已经搞定，在1998年的一轮大裁员之后，为了强化PS2的游戏阵容，SCEE又开始增加人手。艾格顿说，他刚进利物浦工作室时，里面有许多空位，不到半年就变得人满为患了。“有新主机即将到来总是很令人兴奋。在工作室里总能听到各种传闻，‘哦！它的画面有多牛！它能实现这个，能实现那个！在PS2上每片叶子都能单独渲染！’我还记得所有早期的DEMO都是围绕那些互动的脸。当时我们觉得‘赛车游戏里的车手们终于可以做得和真人一样了，他的车能够把每个螺丝钉都清楚地画出来！’现在回过头来看真的很傻，但当时实在太兴奋，以为一切都会实现质的飞跃。”

掌中狂飙

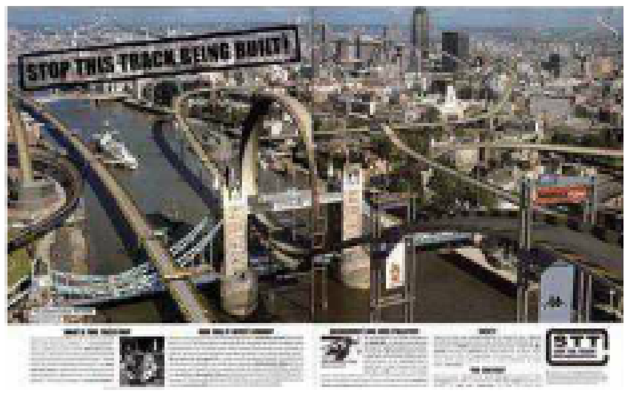
利物浦工作室的第一款游戏是PS2的《一级方程式赛车2001》。本来它的名字叫做《F1 2000》，原定平台居然是PC。但是因为一个程序员主力团队被转到PS2游戏项目，所以该作延期了一年，变成了PS2游戏。在这新世纪初叶，利物浦工作室接连推出了好几个F1游戏，还有2002年的《反重力赛车Fusion》。在2003年4月，汤普森以高级美术师的身份回归，之后晋升为F1系列的美术总监。

▲擅长做极速赛车游戏的利物浦工作室，开发F1赛车游戏是再合适不过的了。

"在这个行业做久了的很多人，都会谈论那个可以心平气和做游戏的年代，"汤普森说，"当时的利物浦工作室就是那样的。有那么三四年的时间里，团队关系非常亲密无间，大家都深爱着自己做的事情。对自己做的游戏充满激情。"汤普森本人就是一个F1狂热爱好者，能够做F1的游戏对他来说简直就是个奖励。借此机会，他见到了所有崇拜的车手，还把他们扫描到了游戏里。

大约就是在那个时候，SCE开始谈论在PSP上复活《反重力赛车》系列。此前因为PS2的《反重力赛车Fusion》销量不佳，索尼暂时将该系列搁置。但是PSP是一个非常适合该系列的平台，利物浦工作室的老员工科林·贝瑞（Colin Berry）开发了PSP版《反重力赛车pure》的雏形。在此之前，他因为被迫在《反重力赛车Fusion》中模仿任天堂的《F-Zero GX》而感到心灰意冷，因为他最喜欢的是系列第一作还有《2097》。《2097》主要是将《反重力赛车》系列出了名的难以上手这一缺陷进行改进，使得游戏难度有所降低。而为掌机制作游戏，意味着可以将赛道做得更短一些。

▶利物浦工作室内部相当宽敞。



▲《反重力赛车Fusion》令人印象深刻的杂志广告。

多年来，利物浦工作室已成为欧洲PS系新主机首发的主力军之一，它总能开发出画面出彩的首发游戏。他们也总是比其他开发团队更早拿到新主机的开发机，PSP也不例外。

"我记得第一次看到PSP屏幕时的情形，"艾格顿说。"当时我们习惯了GBA的屏幕，看到PSP屏幕时，我心想，这不可能是最终的屏幕吧？应该只是大号的原型机，实际成品怎么可能用这么大的屏幕？"

艾格顿认为索尼之所以在PSP即将到来时又想到了《反重力赛车》，是因为这种高速游戏能很好地证明主机的性能。事实证明，《反重力赛车》确实有效提升了PSP的主机销量。在本作发售后不久，利物浦工作室收到了PS3的初版开发机。SCEE要求其为PS3开发一款F1新作作为首发游戏。

利物浦工作室对于《F1冠军版》非常自豪，特别是游戏中细致入微的车损模型。在开发过程中，他们还进行了一次测试：如果Monza赛道上所有的车同时爆炸，PS3能否应付得来？结果是画面并未拖慢。

"那真是美好的时光，"波肯贝说，"我们在做一个很牛的项目，而且又是PS2一统天下的时候。在2005年，他们带着整个公司，整个SCE到马耳他度假，我们在豪华的酒店里开会。这真是太奢侈了，是我有生以来最酷的公司旅行。"

当时SCEE每两年就组织一次全公司范围的旅行，把所有人都聚在一起，借此机会进行交流。但那一年成为他们的最后一次。PS3的首发是一场灾难，SCE的财务状况急剧恶化，PS2独霸游戏市场的时代一去不复返。

波肯贝很怀念开发F1系列的那段时光。他还记得那时组里的人经常会白天在外面开F4赛车，晚上就玩卡丁车。他还记得那些到银石赛车场的门票，记得一级方程式赛车体验，记得驾驶着MG，然后是一辆F4赛车，然后是F3000赛车，最后是1996 F1赛车。"那真是令人兴奋的时光，而这一切都呈现在游戏中了。《冠军版》是一款伟大的游戏。"

《一级方程式赛车 冠军版》于2007年3月作为PS3欧版首发游戏上市，那是利物浦工作室的最后一款F1游戏。

2007年9月索尼收购了《机车风暴》的开发商Evolution工作室，该工作室位于柴郡的蓝肯市。接着索尼又收购了《追击力量（Pursuit Force）》的开发商BigBig工作室，位于沃里克郡的雷明顿市。那时索尼对F1的授权已经失去了兴趣。"只在一个主机上推出这样的项目成本太高，"艾格顿说，"这种项目只能是多平台的才能把投资收回来。授权费太高了。"

对于员工来说，那是昏昏沉沉的日子。他们不知道在《反重力赛车》和《F1》之后利物浦工作室该做什么。他们做了许多游戏的样本，但是都没能转化为成品。《反重力赛车HD》的诞生完全是因为首席程序师安德鲁·琼斯（Andrew Jones）的存在，他是自己偷偷做了一个DEMO，因为他想知道PSP的《反重力赛车》在1080p分辨率，60帧画面的流畅度下会是怎样的。这个全高清的DEMO让整组人都为之惊叹，由此大家产生了为PS3开发《反重力赛车HD》的念头。

安德鲁·琼斯本人回忆说："我当时就是想试试用新的画面处理方式做个DEMO。我想试试一些着色效果以及动态模糊。PSP的《反重力赛车》的美术素材是很实用的资源。所以我就抽空做了个小项目，在这个DEMO中加入了镜头摇晃和动态模糊。"

作为系列的第八款游戏，《反重力赛车HD》错过了PS3的首发，但它是第一款被认为是"3A"级的PSN游戏。虽然它的画面表面上看起来并没有太出众的地方，但它是1080p全高清，而且是60帧的画面。直到现在，能做到1080p/60fps的PS3游戏也是屈指可数。在这个层面上，它证明了PS3的机能。

在 PSP 和 PS3 之后，利物浦工作室收到了当时被称为“NGP”的新主机开发套件。不过与过去的新主机不同，利物浦工作室被授予了更多的权限，SCE 方面指出他们可以对主机本身的设计提出意见，从外形到主机的功能都欢迎建言献策。这与当年 PS3 的闭门造车形成了鲜明的反差。

利物浦工作室里成立了 NGP 小组，他们开始就主机的设计进行头脑风暴，并且在内部向 SCE 的其他工作室宣讲。当时 NGP 还没有决定采用触摸屏，而利物浦工作室已经在考虑加入触摸屏和加速计的硬件特性。利物浦工作室就 NGP 的硬件设计提出了许多宝贵意见，其中有一点最为重要，也是后来最受游戏开发者们赞赏的——他们强烈要求为这部新掌机配备两个摇杆。

PSV 上市一年前，利物浦工作室获得了《反重力赛车》新作的开发许可，目标是作为 PSV 的首发游戏。其结果就是《反重力赛车 2048》，这成为利物浦工作室的绝唱。

终点

麦克·韩弗瑞（Mike Humphrey）曾在 Evolution 工作室开发《机车风暴》，之后他调到利物浦工作室制作《反重力赛车 2048》。他说：“队伍的核心成员已经在那工作了很多年，我经常说，如果把那些家伙关进房间足够久的时间，他们就会一不小心做个《反重力赛车》出来。游戏的制作过程非常顺畅，速度非常快。”

艾格顿说，《反重力赛车 2048》是一款令人满意的游戏，可惜因为开发时间太短，很多想法没有实现。他们本来打算后期通过 DLC 的方式补上，可惜他们已经没有那个机会了。

2012 年 8 月 22 日上午，利物浦工作室全员收到了一封电子邮件，让他们集合等待一个重要消息的公布。SCE 全球工作室高级副总裁迈克尔·丹尼（Michael Denny）在那里等着他们。他阅读了一份声明，这份声明在同一天发给了媒体——即日起利物浦工作室宣告解散！

新闻稿中说：“作为 SCE 全球工作室的一部分，我们会定期进行业务评估，确保我们投入的资源能创造出高质量、创新而有商业价值的项目。在此过程中，我们评估了目前以及计划中的所有中短期项目后，决定对我们的欧洲工作室进行一些改变。我们决定关闭利物浦工作室。它从 PS 时代开始就是 SCE 全球工作室的重要组成部分，多年来为 PS 做出了重大贡献，所有与利物浦工作室相关的人们，不论过去还是现在，都可以为他们的成就感到骄傲。不过我们认为将投资计划用在其他工作室更加兴奋的新项目上，更加有利于我们当前的处境。我们的利物浦办事处将继续运作，会有一些欧洲工作室和 SCEE 的重要人员在里面工作。”

面对这突如其来的声明，事先毫无准备的利物浦工作室员工们面面相觑。实际上，在此之前大部分员工并未意识到利物浦工作室正深陷困境。艾格顿说：“我并未感觉到这地方正在崩塌，我们一直是全速前进，一直在做出一些新东西。那天早上真是太震惊了。”

不过与其他公司相比，索尼对待这些被裁的职工还是十分关爱的，为他们提供了缓冲期，让他们能在这段时间里找到新工作。

波肯贝在此两年之前就被辞退了，之后他在利物浦自己创办了 Playrise Digital 公司。他说：“我对这事的第一反应是，你妹啊！开什么玩笑？我当时觉得这太不靠谱了。我为大家感到难过，因为我比他们早两年经历了那样的事。我们知道他们是多么有热情，他们对自己做的事充满了爱。他们是全身心地去做《反重力赛车》。整个工作室都对此非常骄傲。”

当时汤普森已经在加拿大的 BioWare 工作，不过那时他刚好回英国参加一个朋友的婚礼。这则消息让他沮丧，但他说：“我不怪索尼，也没什么好愤怒的。关闭一个工作室有很多商业上的原因。但这毕竟是我成长的工作室，我曾在那里全身心投入，和 Psygnosis 和利物浦工作室有着强烈的情感，大家都是非常亲密的朋友。如今大家都各奔东西，这真是悲剧。”

为何要关闭利物浦工作室？其实在公司内外都有许多说法，不过最根本的原因应该是《反重力赛车》系列的销量在不断下降。汤普森说，人们对该系列的期望太高也是一个原因。虽然在英国非常流行，但是该系列的全球销量数据从来都不是太高。“在索尼内部，一说起《反重力赛车》就想到要卖多少多少套，但是它的销量从来没有超过 300 万，不是那种太畅销的游戏。”而波肯贝认为，《反重力赛车》系列总是在主机首发阶段发挥重要作用，而该阶段的主机装机量有限，所以游戏销量也有限。不过这也掩盖不了《反重力赛车》系列后劲不足的事实，汤普森认为该系列未能在其生命周期中做出足够的创新。“它不再是其所属时代的时尚宣言，不像过去的《反重力赛车》那样。”汤普森认为《反重力赛车》应该与时俱进，在画面、音乐和时尚感方面不断进化，而不是到现在仍然保持“设计师共和国”时的风格。“那是我的青春时代，而不是如今年轻人的青春时代”。

艾格顿认为《反重力赛车》已经根据时代的需要进行了几次改造，主要是在该系列臭名昭著的难度方面。“我们要让大家坐下来玩游戏，而不是每次玩了之后都感觉自己是伸出屁股给人踢，我们要让那些玩平常赛车游戏的人，那些习惯于比较慢的速度、反应能力没那么快的人也能玩得起劲，而不是想想《反重力赛车》就吓得要死。”他认为这种游戏类型本身就没有办法进行太大的改造，就像足球游戏一样。其实在每一次《反重力赛车》新作启动的策划会议上，大家都会提议对游戏进行创新改造，将其做成完全不同的游戏。大家会提出各种各样的创意，但是最后总是回归到原来的主线。

太高的难度是否也是《反重力赛车》系列衰败的原因？相信早期接触过该系列的人都会被它的难度吓到，并对其留下“难度过高”的永恒印象，这或许会造成用户的流失。不过最初《反重力赛车》的制作者们并没有想过要刻意难为玩家，波肯贝说：“我们把难度提高只是为了更好玩，但那样的时代已经过去了。那时自己认为好玩，也会觉得别人会认为好玩。当你掌握了操作技巧，并进行实践，将会获得巨大的满足感。但这个门

▲利物浦工作室内部的墙壁上贴满了游戏设计概念图。

槛本身逐渐变得不可跨越了。"

卡尔·琼斯说："我们也发现了这一点，特别是制作《反重力赛车 2048》的时候。但那时大家仍然以为《反重力赛车》就是一个核心向的游戏。"为了勾起大家对《反重力赛车》的兴趣，利物浦工作室内部曾做了一些激进的创新，比如将《反重力赛车》与跑酷运动结合，玩家可以在任何物体上前进，可以跳到汽车上、越过障碍物等等。但这样一来就变成了一个完全不同类型的游戏。

《反重力赛车》的没落，可能归根到底是其类型本身所限。就像动作过关、格斗、飞行射击等游戏类型一样，这种追求快速刺激的游戏无法提供太多样的游戏体验，玩家在玩过几次之后，就很难再对其产生新鲜感，很难有再玩下去的欲望。这个玩家群体本身是有限的，而且会不断减少，而游戏开发成本却在不断提高。

安德鲁·琼斯将利物浦工作室的关闭上升到整个行业的层面："我在这个行业这么久，经常碰到工作室被关闭、同事被裁员的事情。很明显游戏产业就是这么不稳定的，我想我们能做的就是接受，以及提前做好打算。"

▲利物浦工作室员工在进行LOGO设计。

时代的印记

利物浦工作室不复存在了，但它会被业界铭记，不只是它创造的《反重力赛车》系列，还有在 Psygnosis 时代创造的许多经典。艾格顿还记得玩第一款《反重力赛车》的情形，那是在他把《耀西岛》通关一星期之后，他对所有游戏都感到无趣，就在那时他碰巧接触了《反重力赛车》，这款游戏让他想起小时候泡街机厅的美好时光。

波肯贝相信《反重力赛车》已经在他们的那个时代留下了自己的印记。"过去游戏主要面向的是 12 到 16 岁的少年，16 岁以后就跟女孩约会去了不是吗？但这款游戏不一样，它成就了游戏业在地下文化与酷文化方面的发展。如果在 20 年后问我们这辈人还记得索尼利物浦工作室吗？他们会一遍又一遍地说《反重力赛车》。"

安迪·琼斯说，《反重力赛车》的意义是把游戏的形象从儿童玩具，变成了时髦少年可以用来炫耀的酷文化。尖端的画面、获得授权的音乐以及刺激的速度感，都在诠释着流行文化。

将利物浦工作室关闭之后，SCEE 在集团内部为部分员工安置了工作，但更多的人选择了离开。现在这些人遍布世界，不过大部分人还是留在利物浦。当地涌现出不少新工作室，包括前 Bizarre Creations 员工们创办的 Lucid。在索尼利物浦工作室关闭几周后，卡尔、麦克、庄、安迪等人合伙创办了 Sawfly 公司。而据艾格顿所说："现在每两个来自利物浦游戏开发圈子的人里面，就有至少一个有利物浦工作室的项目经验。"

PS4 公布后，原利物浦工作室的员工们都希望能在 PS4 上出一款究极形态的《反重力赛车》。也许有朝一日索尼会重新点燃《反重力赛车》系列，但是至少在近期内，索尼没有相关计划。索尼第一方重点开发的赛车游戏已经有 Evolution 工作室的《赛车俱乐部》和 Polyphony Digital 的《GT 赛车 6》。

▲利物浦工作室的核心成员们成立了Sawfly工作室，从左至右分别是：庄·艾格顿、安德鲁·琼斯、麦克·韩弗瑞和卡尔·琼斯。

据说在利物浦工作室被关闭前，除了有一个《反重力赛车》在开发中之外，还有一个《分裂细胞》风格的游戏也在绝密制作中，使用了高级动作捕捉技术。虽然这些游戏已无望复活，但《反重力赛车》作为索尼的品牌，未来并不是没有重出江湖的可能。卡尔·琼斯说："开发《反重力赛车》是一件很有趣的事，就算加班到深夜，也是充满乐趣的。玩着多人模式一直到第二天，简直太令人怀念了。"

现在 SCEE 仍然有规模不小的团队驻扎在 Wavertree 高科技产业园，主要是一个负责寻找游戏项目的商务团队，还有 XDev 技术研发团队，以及人数众多的 QA 游戏测试团队。而利物浦工作室的许多成员跟随首席设计师麦克·韩弗瑞、庄·艾格顿、卡尔·琼斯及安德鲁·琼斯一起，创办了新工作室 Sawfly。琼斯说："工作室被关闭的时候我们都很震惊，都没有想到。但往往一个大工作室倒下去，会有无数个小工作室站起来，这对业界来说是很兴奋的。虽然业界失去了一个大工作室，但如果不是这样，我们就不会自己出来创业，我们对未来很期待。"

"在利物浦，在我们的家门口，游戏创作人员越来越多。其中大部分是我们才华横溢的朋友，或者是以前的同事。我们已经形成了很好的圈子。虽然很多大公司消失了，但是在英国西北部仍然有那么多的开发人员，我们希望彼此都能够成功，所以我们会互相帮助。"

当然小团队的生存并不容易，就在去年底，利物浦的 Hogrocket 成立不久就宣告倒闭，这家工作室也有许多优秀人才，其开发者大多来自《世界街头赛车》系列的 Bizarre Creation 工作室。在大多数小团队都在做手机游戏的今天，泛滥的游戏数量导致游戏的成功率大大降低，风险也不断加大，但是一旦成功，回报也将极其惊人。而 Sawfly 至少找到了一家愿意为他们提供资金的发行商，叫做 Ripstone。但未来会如何发展无人知晓，我们惟一知道的是 SCE 利物浦工作室的遗产将使英国游戏产业永远受益。

在科隆游戏展上，动视公布了有关《COD 幽灵》的众多情报。作为世代更迭之作，这回的《COD 幽灵》也是下足了工夫，场景破坏、战队模式等新要素的引入无不让玩了6年的COD老鸟们眼前一亮。不过需要指出的是，限于PS3的机能，很多要素在PS3版中会打一些折扣，有条件的玩家不妨优先考虑PS4版。

CALL OF DUTY GHOSTS

文 纱迦 美编 anubis

COD 幽灵	Activision		主视角射击
PS3	Call of Duty:Ghosts		美版
	2013年11月5日	本地1－2人，在线人数未定	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

炸裂般的场景破坏

《COD 幽灵》加入了以往“《战地》系列”的特色——场景破坏。在宣传视频中我们能够看到这一惊人的变化，不光是能够将小物品击毁，一些大场景也可以打垮打塌，并对周围的敌人造成影响，例如将建筑物打垮压死敌人等等，更别提场景破坏后出现的地形变化。而在特定地图中更是存在着必须破坏场景后才出现的补给箱。相信这个全新变化的引入会给早已习惯的多人模式带来极大的新鲜感。

设定你的十位分身

在以往的系列作品中，玩家在多人模式中自始至终控制的都是一名角色，然后用不同的CLASS来储存玩家的装备情况。而在《COD 幽灵》中，玩家将可以创建10名角色，分别对其进行一一设置。这次供玩家自定义的外形项目更丰富，总共会有超过2万种外型组合，而且还首次引入了女性士兵的造型。

每名角色的装备都是独立设定的，经验值和等级也是独立的。玩家设定的10名角色均拥有一次转生机会，总转生次数同样可以反应到玩家的军衔上，等于最大依然是10转，这个设定也关系到后面所述的战队模式。可以想象，未来肯定也会开放转生上限，等于就是让玩家多开几名角色。

从选10到选11

本作的装备系统继承了《COD 黑暗行动Ⅱ》的选 10 系统，不过改为选 11。副武器和各种辅助装置以及 PERK 都有不同的点数，玩家可自由定义，但总数不能超过 11 的上限。副武器、辅助装置的点数在 1 ~ 3 点之间，PERK 的点数在 1 ~ 5 点之间。

本作 PERK 的数量大幅上升，过去很多具有多种效果的 PERK 被完全拆分为数个单独的 PERK，以方便玩家进行更加自由地组合，不再有鸡肋的感觉。

这些 PERK 被分为 7 大类，分别是：Speed（速度）、Handling（处理）、Stealth（潜入）、Awareness（意识）、Resistance（抵抗）、Equipment（设备）、Elite（精英）。

神射手步枪加入

《COD 幽灵》在新武器方面有了较大的改进，据称会加入 30 种以上的新武器。而在原本就有的突击步枪、SMG、LMG、霰弹枪、狙击枪、发射器、手枪这几大类武器之中，还会增加全新的一类：Marksman Rifle（神射手步枪）。神射手步枪的性能介于狙击枪和突击步枪之间，威力大于后者小于前者，但灵活性优于前者小于后者，届时玩家可细心体会。

这次的装备解锁方法变成了“《COD 黑暗行动》系列”的手动解锁法，即根据玩家的表现来获得代币，然后用代币自由解锁装备。不过相信还是会有等级限制，不会让玩家一上来就解锁强力装备。已知的新武器包括 CZ805Bren、AK12、MTAR25。其他装备方面，像光学隐身迷彩、行动探测仪、双弹头火箭筒等先进武器全部有份。

组建你的战队

战队模式（Squads）类似于“《COD 现代战争》系列”的特别行动模式中的生存玩法。不过不太一样的是玩家需要自己组建一个战队，战队中的成员来自于你在多人模式中创建的角色，每个战队的人员上限是 6 个人。组好这支战队以后，玩家可以派出这种战队参加各种模式。战队模式既可以在线游戏，也可以离线游戏。在线时玩家在此模式中获得的 XP 与其他多人模式是共通的，因此玩家可以通过玩这个模式来赚取经验或解锁装备。不过当玩家离线游戏时，则无法获得经验，只能使用已解锁的装备。

战队模式的玩法多种多样，既有人机对抗，也有人人对抗，最大支持 4 人合作。

新模式：搜索与拯救

《COD 幽灵》已确认会加入至少两种新模式，Search and Rescue 和 Cranked；Search and Rescue（搜索与拯救）是 Search and Destory 和 Kill Confirmed 的结合。在该模式中干掉一个敌人后会出现一个狗牌，只要我方成员捡起这面狗牌，死去的队员就可以复活。只有被对方抢到狗牌之后，我方队员才算是当局退出战场。

另一个新模式 Cranked 是自爆玩法，当玩家干掉一个敌人之后就会出现 30 秒的倒计时，如果在 30 秒内还没有干掉新的敌人，玩家就会自爆而死。每干掉一个敌人，30 秒的倒数都会重置。除此之外的新模式还在筹备之中。

季卡、DLC情报

《COD 幽灵》已经确认会有配套 DLC 推出，而且一样会有季卡（SEASON PASS）发行。和此前一样，《COD 幽灵》的季卡售价为 49.99 美元。购买《COD 幽灵》的季卡之后，玩家除了可以免费获得若干个多人模式专用的地图包之外，还会获得一些季卡独有的内容“bonus digital content”，此外还会获得一个特别的多人模式皮肤（原型是在单机流程中出场过的角色）。

《COD 幽灵》的 PS3 版和 PS4 版的 DLC 不通用，玩家需要分别购买不同版本的 DLC。但玩家购买了 PS3 版的季卡之后，可以在限定时间内免费将其升级为 PS4 版。另外，玩家在 PS3 版本中打出的所有玩家数据，均可完全继承到 PS4 版本之中。

文 秋沙雨 美编 小瑟

神出鬼没的皇子与开心的学院生活正式公开！

一提到帝国就第一时间想到这个人——这是在本作公布之初网络和媒体上的共同反应，游戏公布至今已经过去了半年，这位犹抱琵琶半遮面的皇子才总算是重新回到玩家们的面前。同时公开的还有托鲁兹士官学校的各设施与校内活动，在校内学习知识、参加社团、把妹搅基享受青春，这些正是一个学生应有的生活！

英雄传说 闪之轨迹		Falcom	角色扮演
PS3	英雄传说 闪の轨迹		日版
	2013 年 9 月 26 日	本地 1 人	6190 日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

位居帝国权力顶端的人们

伊丽娜・莱茵福特

年龄：40岁

声优：住友优子

艾丽莎的母亲，统治着莱茵福特集团的冷冽而精明的总裁。5 年前从当时身为前任总裁的父亲那里夺走实权，就任了总裁一职，女儿艾丽莎也因此与她疏远，决心进入士官学校就读。参与了帝国军的列车炮、主力战车“Achtzehn”、豪华飞行客船“卢西塔尼亚号”甚至是 ARCUS 的开发。由于工作繁忙而经常在帝国各地出差。

奥利维特皇子

年龄：27 岁

声优：子安武人

皇帝尤肯特三世的长子，以风流闻名的皇子。因为是庶子所以放弃了皇位继承权，从而少了一份拘束，最近经常积极出现在社交界和媒体面前。担任士官学校理事长一职，曾是梵泰克学院长的门生。除了参与“Ⅶ组”的设立之外，同时还是建造高速巡洋舰“卡雷加斯”的主导者，希望通过抑制国内势力的对立来阻止“某个人”的野心。

©2013 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

声优：马场圭介

马基亚斯的父亲，担任知事一职，负责帝都海姆达尔的行政管理。奥斯本宰相的盟友，同时也是革新派的重要人物。作为政治家的他能力十分出色，人缘好而且内心坚定，促进了好几个大计划的成功实行而荣升到帝都厅的顶端，凭借其高洁的人品而被认命为帝都知事。据传言说他还是士官学校的理事会成员之一，利因等人在外出实习时也与他有所接触……

雷古尼兹帝都知事

年龄：50岁

名词解释

黑银的钢都鲁雷

帝国北部诺尔提亚州的州都，同时也是四大名门之一罗格那侯爵家所治理的都市。都市的背景被巨大的工厂与导力发电机所覆盖，是一座有着厚重感与机械美的都市。这里有着大陆最大的重工业制造商莱茵福特集团的总公司而闻名，同时还有鲁雷大学这一用于培育技术人员的研究教育机关存在。最近铁道宪兵队也经常出入，与当地领邦军之间的气氛十分紧张……

吉利亚斯·奥斯本宰相

年龄：53岁

声优：中田让治

以“铁血宰相”之称闻名各国的帝国政府代表。出身自平民阶级的前军人，就任宰相之后在帝国各地建造了铁路网，促进了近代化建设，同时也在对大陆诸国进行干涉，对帝国周边区域进行合并与促进省市化。以帝都为中心，受到来自平民阶级的狂热支持，另一方面，因为打破了贵族支配的旧制度局面，而面临与“四大名门”的全面对决。

不逊色于男子的女性们

伊丽娜·莱茵福特

24岁　声优：田村由加利

星期日晚上播出的广播节目“黄昏时间”的人气主持人，以流畅而风趣的报道来收获听众们的心，最近甚至有了粉丝后援会。她本人给人的感觉更像是一个有些随心所欲的大姐姐，在托利斯塔偶然遇到利因等人时也曾做出些恶作剧。当节目决定采用来自观众的报道或建议时，会送出她的贴纸。

夏伦·克露嘉

23岁　声优：尤加奈

新上任的士官学校“第三学生宿舍”管理员。原本是莱茵福特家的女仆，遵从伊丽娜总裁的指示而进入士官学校，身姿迷人而且在照顾人时很会注意小细节，厨艺更是无与伦比，在宿舍里无微不至地照顾着利因等人。同时，对艾丽莎来说也是有些 嗦却又无法反抗的“大姐姐”般的存在，在利因等人到帝国各地实习时，会在绝妙的时机里出现对他们进行支援。

薇塔·克罗兹尔达

被赋予“苍之歌姬”美称的知名歌剧歌手。帝都歌剧场的头号明星，其那具有穿透力的歌喉与神秘的行事风格在市民里有着极高的人气。在利因等人前往帝都进行实习时偶然与她相遇……

米莉暗·奥利翁

13岁　声优：小岩井小鸟

带着名为“阿嘉泰”的银色异形傀儡的神秘少女。以代号名“白兔（White Rabbit）”活动于帝国各地，似乎与身份不明的人物有所接触，但是无法判明她究竟隶属于哪个势力。利因等人在实习时与她有过数次接触，有时以敌人的身份与他们交战，有时作为同伴一起行动，她本人也是一副天真无邪的小孩子性格，很喜欢亲近人。不知道为什么会带着ARCUS，所以能够与利因等人进行战术连携。

名词解释

加雷利亚要塞

位于帝国东部，矗立于帝国与克洛斯贝尔自治州国境之间的帝国正规军的大据点，同时也是第五机甲师团的驻扎地。除了用来防范共和国方面的动作之外，暗中还担任着对贵族势力之一的库罗因辰州领邦军的牵制任务。5 年前这里曾配置过把库洛斯贝尔州列入射程范围内的列车炮，引起过国际范围的紧张局势。

名词解释

交易之都凯尔迪克

位于广阔的粮仓地区中心，以商务贸易而繁荣兴盛的城镇。同时也是大陆横断铁路的中继站，每周开展的大市场都热闹非凡。但是最近在夜间经常发生粮仓失守的时间，加上公爵家宣布商业税大幅提高，心怀不满的商人渐渐增多。

帝都解放战线

活跃于帝国各地的神秘恐怖集团，以"让帝国回到原本应有的姿态"为口号而进行活动，以吉利亚斯・奥斯本宰相为中心的革新派为目标，在全国各地引起大规模且丧心病狂的大事件。持有着漆黑的飞行船与机械傀儡等种类丰富的兵器。

IMPERIO AD PRIOREM FORMAM

士官学校的前辈们

克洛乌・阿姆布拉斯特

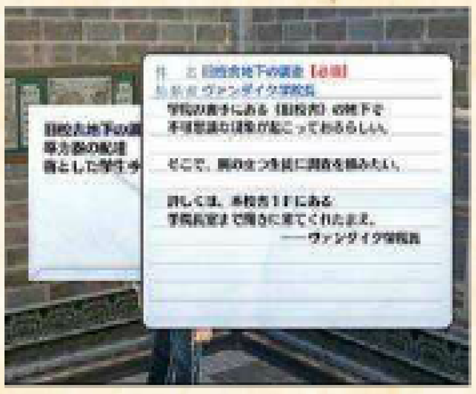
年龄：19岁 武器：双枪

声优：樱井孝宏

托鲁兹士官学校二年级Ⅴ组的学生。平时有些轻佻而且喜欢赌博，有着只要抓到有空隙就会与人打赌的坏习惯，不过在关键时刻会作为一个"值得依赖的大哥"来支援利因等人。在一年级时曾与托瓦等人曾参与过 ARCUS 的导入实验，也因此与托瓦、安泽利卡以及乔尔裘关系很好。最近沉迷于名为"Blade"的卡片游戏里，并四处传教。

课外活动：学生会长托瓦从各处收集来人们的委托，将其放在学生宿舍里利因的信箱内，在休息日里利因等人能够一个个地完成信箱内的委托。其中还有一些没有投入信箱内的隐蔽委托。

课外活动除了完成委托之外，还有与Ⅶ组的成员一起参加游泳训练等活动来增强彼此之间的羁绊。



实技测试：在学校内进行的模拟战实技测试。实技测试会根据游戏流程的进行程度而配对出各种不同的组合，同时也设置了各种各样的条件。

达成特定的条件，例如在战斗里使用指定次数的战术连携攻击 RUSH，就能让实技测试的评价提高。

◀在实技测试里要与不同组合的同伴们战斗

精彩丰富的学院生活

利因等人的学生身份可不是挂出来当幌子的，玩家要和利因等人一起来体验托鲁兹士官学校的学院生活。为在《空之轨迹》里没有能实际参与到学院生活里而感到遗憾的玩家们这次可以如愿以偿了。

学校生活内容

一般课程：在Ⅶ组的教室里进行一般知识的教学，有学习埃雷波尼亚帝国历史的历史学，奈特哈尔特指导的军事学，甚至还有女生限定的家务料理教学等。

在课堂上主角利因会突然被教官叫起来回答问题，回答正确的话利因在学校内的评价就会上升。

乔尔裘・诺姆

年龄：19岁 武器：锤子

声优：森岳志

士官学校二年级平民班所属，身穿工作服的大腹便便的钱包。同时还是士官学校技术中心的成员，能够进行 ARCUS 的整备或结晶回路的精制、武器的改造强化等，能够从各方面对利因等人进行援助的好前辈。与克洛乌、托瓦和安泽利卡是入学时就开始的交情，与他们之间没有身份的隔阂。安泽利卡的导力摩托是他作为一年级期末课题提交上去的作业。

暗中窥视着铁血宰相的恐怖分子

瓦肯

年龄：32岁

声优：藤本たかひろ

恐怖组织“帝国解放战线”的战斗部队指挥干部，拥有着无与伦比的战斗力，可以单靠人体肉身拿起重加特林机枪。

斯嘉丽

年龄：22岁

声优：西川宏美

恐怖组织“帝国解放战线”的女干部，同时也是一点红的妖艳女性。手上的武器被称为法剑（TempleSword），似乎是七曜教会的星杯骑士的专属物。

吉德翁

年龄：34岁

声优：松本考平

恐怖组织“帝国解放战线”的副头领，对奥斯本宰相抱着永不相容的憎恶，为除去他而在各地配置着阴谋诡计。

托鲁兹士官学校的设施建筑

教学楼：位于士官学校中心的大建筑物，除了一年级和二年级的教室之外还有教官室、医务室、终端室、专用教室等。屋顶可以上去，在那里可以欣赏到托利斯塔在内的所有景色。

体育馆：为锻炼而建造的设施，里面有武术修炼场、室内泳池、运动系社团活动室、男女更衣室、沐浴室、地下射击场、地下战术训练场等。

学生会馆：为学生的在校生活提供帮助的设施，在1楼有学生食堂和小卖部，2楼有学生会办公室和文化系社团活动室，3楼则是贵族学生专用的沙龙场所。

技术楼：对士官学校的各种物资进行管理和整备的专用设施，由技术部进行关系，安泽利卡的导力摩托也是停放在这里。

讲堂：能够容纳全校学生的巨大建筑物，一般用来举办入学典礼之类的大活动，在秋天举行的“士官学院祭”里也被用作喜剧与音乐表演的舞台。

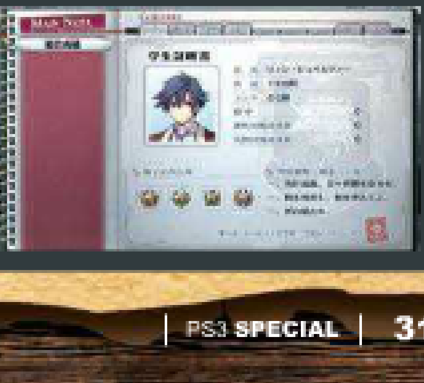
图书馆：有着200年以上历史的图书馆，以丰富的藏书量为荣。专门配有自习的空间，在考试复习期间会有很多学生聚集到这里。

空地：用来进行各种训练、模拟战斗和小规模演习的运动场，外部还有马术部的马厩，放学后这里还会有女学生聚集在一起练习女子兜网球。

旧校舍：士官学校外侧的建筑物，现在是无人使用的废弃建筑物。建造于黑暗时代（中世纪），在地下有着很广阔的遗迹区域，偶尔会发生不可思议的现象，利因等人所在的Ⅶ组也被委托来调查这里……

AP&等级系统

在一般课程、课外活动和实技测试里取得一定成绩之后就能够获得AP（AcademicPoint），积累AP可以提升等级，最低级为“乙七级”，最高级为“甲零级”，总共15个等级阶段。积累AP并在游戏里满足一定条件之后可以获得梵泰克学院长颁发的特殊勋章“狮子心四大章”（共4种）。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 稀饭 美编 心の永恒

距离上一作《横行霸道Ⅳ》已经过了五年，在主机平台迎来新一代的这一年，《横行霸道Ⅴ》横空出世，却仍然选择在玩家基数更多的本世代主机 PS3 和 X360 上推出，在感叹于 RockStar 的野心时，我们也禁不住为本世代主机的性能捏一把汗，到底它们在今天看来已经稍嫌落后的性能能否支撑游戏中以洛杉矶为原型构筑的庞大世界洛圣托斯（Los Santos）？一切都要等游戏发售后才能够下定论，但起码我们可以肯定的是，《横行霸道Ⅴ》将会是一款庞大而精致的作品，它的方方面面都是如此迷人，如此美丽，让我们一起来看看它都有哪些引人入胜之处。

横行霸道 Ⅴ		2K Games	动作冒险
PS3	The Grand Theft Auto Ⅴ		美版
	预定2013年9月17日	本地1人，在线2-16人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

■丰富的户外环境和靓丽的光源是以前的《GTA》作品中见不到的景色。

焕然一新的城市

正如前言所说，洛圣托斯是本作中的故事发生地点，也是游戏中惟一但无比庞大的场景。这座城市并非是第一次出现在游戏中，玩家第一次与其见面是在《横行霸道 圣安德鲁斯》里，哪怕当时的硬件水平远远不能和今天相比，但 RockStar 塑造的这座城市已经庞大和绚丽得令人惊叹。洛圣托斯的原型是美国的第二大城市洛杉矶，面积达到 470 平方英里，如果从整体覆盖范围来算，这座城市有足足 1800 万人口。对于游戏玩家们来说，这座城市份外令人熟悉，因为每年玩家们最关注的游戏界大型展会 E3 正是在这座城市的中心召开。说不定在游戏中各位玩家也有机会一睹虚拟世界中的游戏盛会哦。（笑）

© Rockstar Games

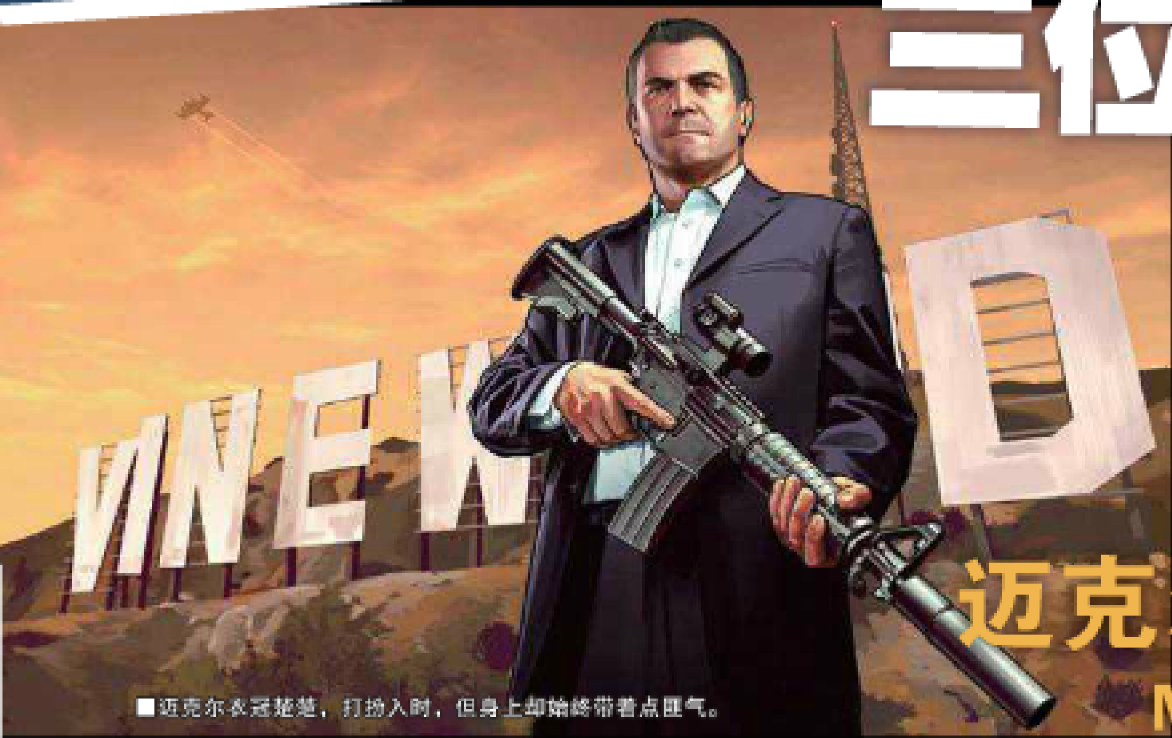
关于洛圣托斯这个名字有个有趣的由来，这个城市的原型洛杉矶属于加利福尼亚州，而这个州原本是西班牙领土，墨西哥独立后成为了墨西哥的领土，但很快就在 1848 年的美墨战争中因为墨西哥战败而割让给美国，所以许多本地城市的名称都是西班牙语，包括洛杉矶的原名洛斯安吉利斯（Los Angeles），在西班牙语中是“天使之城”的意思。洛圣托斯继承了原型的特点，其原名“Los Santos”在西班牙语中的意思是“圣徒”（The Saints），这个名字不但模仿了洛杉矶的命名方式，也对整个城市中发生的故事进行了微妙的讽刺，因为玩家将要扮演的恰恰是生活在这座城市中，却和圣徒完全无关的三位角色。

在《横行霸道Ⅴ》中，RockStar 把这座城市高清化，而且赋予了其更为丰富的细节，现在玩家对于这个城市的印象可不会再只是由低矮平房组成的黑人贫民街区，路上也不是只有布满涂鸦的墙壁，这座城市要远比任何时候都显得色彩丰富而多样化，我们当然还是可以看到破旧的贫民区，甚至还有郊区一望无际的长长公路，四周长满了荒野地带特有的植被，这都是继承自洛杉矶的特点。但与此同时，我们能够看到繁华的市区，高楼林立，人来人往，车流不息。同时，在远离喧嚣的荒野中，各种野生动物四处出没，构成了一派自然的风光。很难相信这会是游戏而不是现实的景象，而这就是 RockStar 试图带给我们的震撼。

■从空中俯瞰，令人震撼的风光一览无遗。

三位全新的主角

纵观“《GTA》系列”历史，每一次的故事中玩家都会聚焦于一位主角身上，并感受他们在陷入黑道生活中所经历的遭遇和情感冲击。但这一切在《横行霸道Ⅴ》中遭到了颠覆，玩家需要操纵的，将会是三位主角！当然，同一时间内，玩家能够控制的角色只有一名，但是却可以在大部分时候实现快速切换，尤其是在任务当中，每一个角色都有相应的职责，玩家在最合适的时候将操纵权转移到最关键的角色身上，以体验任务当中的每一个细节，每一点乐趣。现在，让我们来看看这三位个性十足背景各异的角色都是谁。


■迈克尔衣冠楚楚，打扮入时，但身上却始终带着点匪气。

迈克尔·德桑塔
Michael De Santa

“电影里就是这么演的。我想退休。从我的工作当中抽身，你懂的吧？从那些，那……那些前线工作中。从此当个好好先生，一家之主。于是，我买了家大房子。我来到了这里，安定下来，想着自己可以成为其他人那样的好爸爸。而我的孩子，会成为电视剧里的那种好孩子。我们会天天打打球然后一起晒晒太阳。而现实中呢，你都知道我现在的生活成了什么鸟样了。——迈克尔”

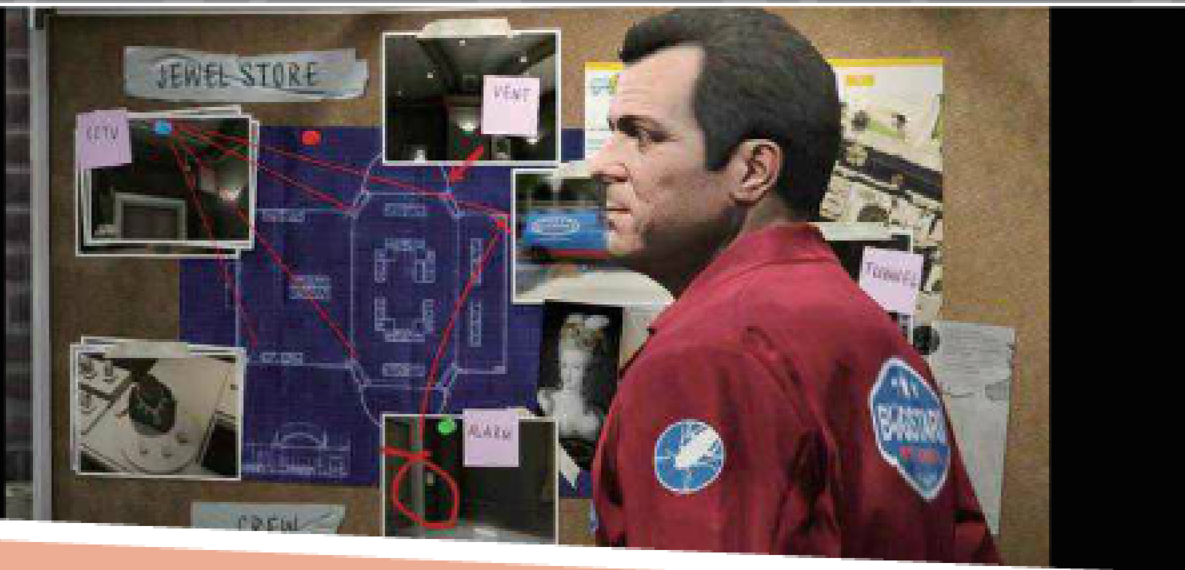
如果犯罪分子中也有成功人士，那迈克尔绝对是其中之一，他在加州东海岸开始了自己早年的犯罪生涯，很快就变成了一位职业的银行劫匪，而且在短时间内就变得极为成功。也是在这个时期中，迈克尔遇到了曾经在空军中担任过驾驶员的特雷弗，两人臭味相投，不但成为最亲密的朋友，还联手搞出了好几桩大型劫案。不过期后迈克尔遇到了自己的妻子阿曼达，两人最后还有了一儿一女，分别是吉米和崔西。

考虑到自己的职业太过有风险，而他又成了拖家带口的男人，迈克尔最后做了一个决定，他和 FIB——也就是《横行霸道》世界中的联邦调查局（FBI）达成了协议，加入了证人保护计划，因此他得到了一大笔钱，让他们全家人能够住在一个配有私家网球场和高尔夫球场的别墅里，还配有多辆跑车。

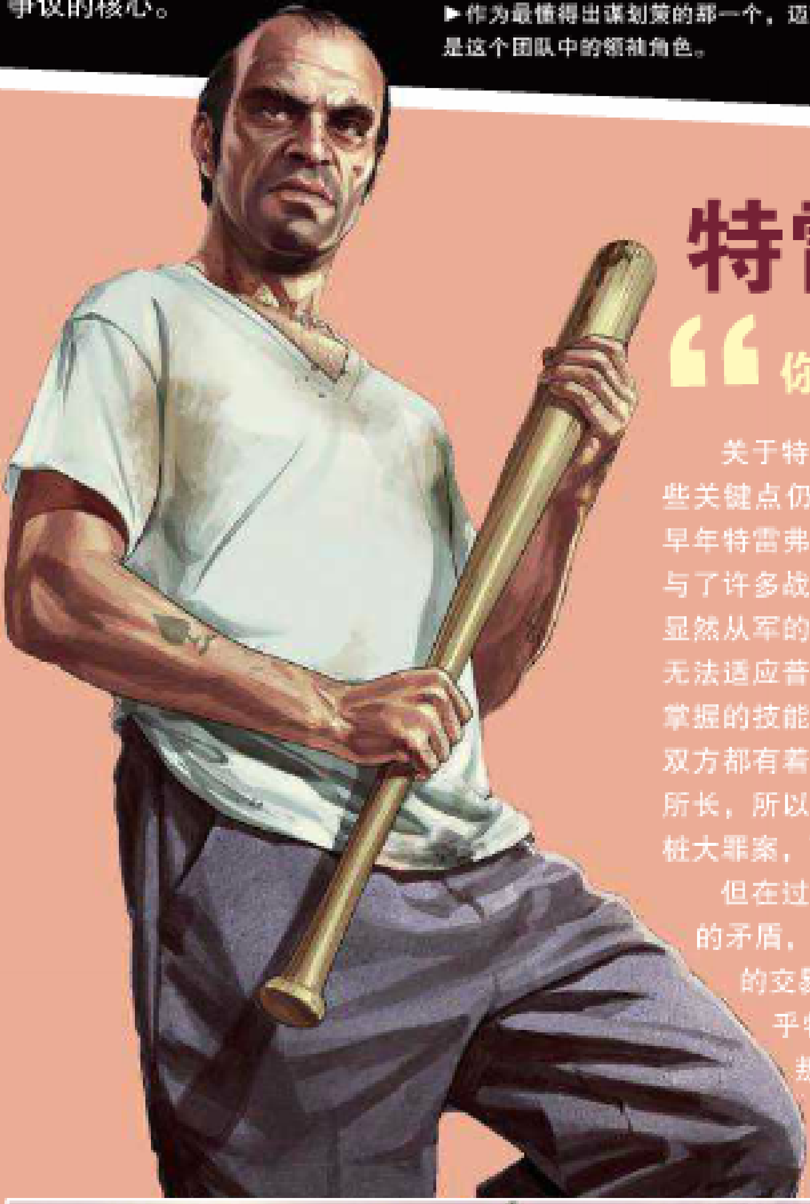
但人到中年的迈克尔不但因为过于安逸的生活而遭遇到精神危机，家庭情况也不容乐观，妻子阿曼达挥霍无度，几乎花光了迈克尔所有钱，而女儿崔西变得娇蛮任性，儿子吉米则成了一个长期窝在家里打游戏而不愿出门的欧美死宅，并且两人都和迈克尔并不亲近。甚至因为长期疏远，迈克尔和自己最好的朋友特雷弗都产生了不少矛盾。于是，他看似拥有一切，实际上却形单只影，一无所有。迫于财政上的压力和对生活的不满，迈克尔最后终于走回了自己的老路，再次开始了犯罪生涯。

■迈克尔拥有许多常人无法得到的东西，但却没能令自己的生活变得幸福起来。

从个性特点上来说，迈克尔首先是个擅长思考的人，城府颇深而且精于算计，这也是为什么他能够在抢劫银行的生涯中屡战屡胜。但同时，他也有这一类型人的惯有缺点，一是野心太大目标太高，二是管不住自己的坏脾气。他并非完全没有良知的罪犯，但他既想要恪守自己的准则，又不想放弃自己的犯罪生活。这种两面性也体现在迈克尔的家庭生活上，他绝对不是个好父亲和好丈夫，所以最后也导致了妻子的不忠和子女的疏远，但与其同时，他所做的一切也的确是出于对家人的爱。他是个很复杂的男人，也是故事的主角三人团队里无可争议的核心。



►作为最懂得出谋划策的那一个，迈克尔将会是这个团队中的领袖角色。



特雷弗·菲利浦 Trevor Phillips

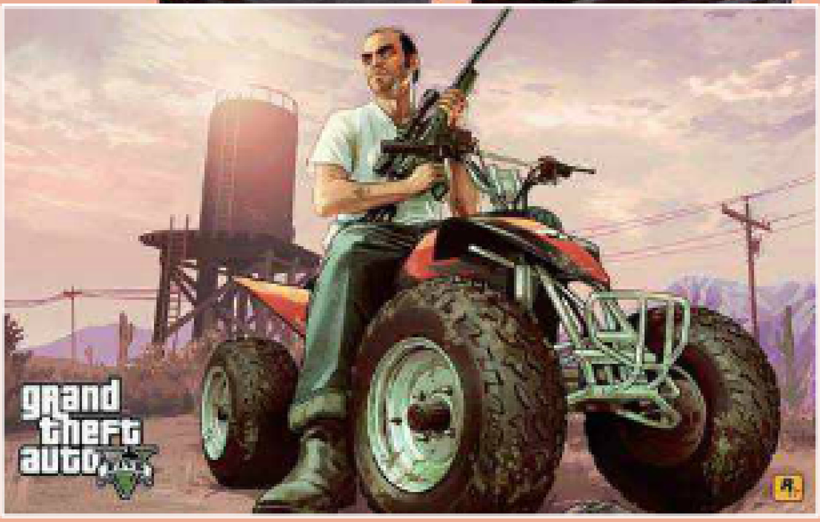
“你是不是要逼老子再掏家伙给你来一发！——特雷弗”

关于特雷弗的过去，官方透露得不多，但一些关键点仍然可以给我们描绘出他的人生脉络。早年特雷弗加入过军队，作为空军中的驾驶员参与了许多战役，最后作为一个老兵光荣退役。但显然从军的生涯给特雷弗带来了极大的影响，他无法适应普通人的生活，却拥有着许多常人无法掌握的技能。当他遇到迈克尔时，两人很快发现双方都有着对于抢劫犯罪极高的热情，而又各有所长，所以一拍即合。两人联手之下，犯下了几桩大罪案，而且变得腰缠万贯。

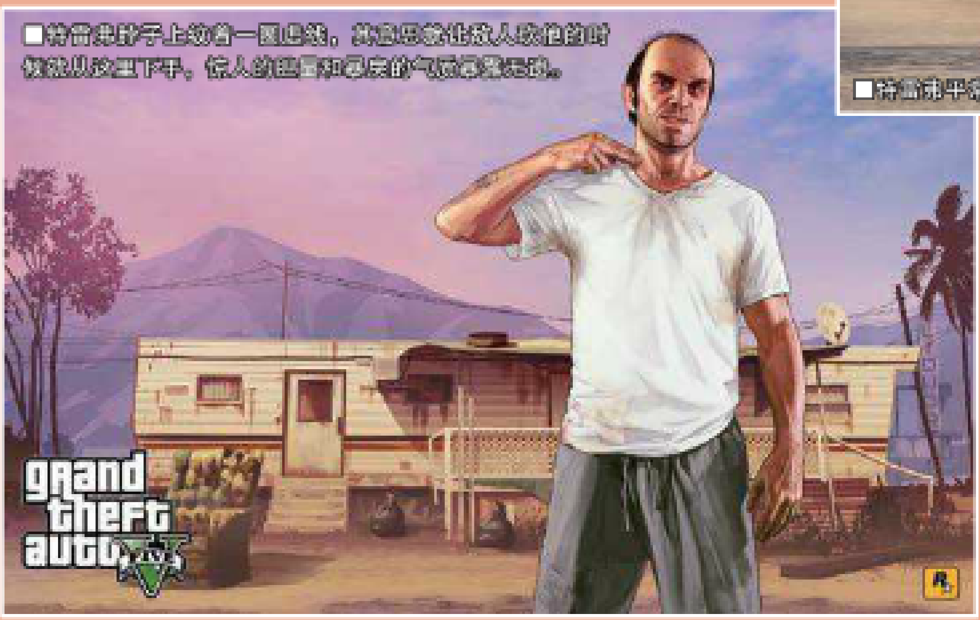
但在过了一段时间后，两人之间产生了严重的矛盾，原因之一恐怕就是迈克尔和FIB达成的交易，虽然他肯定没有出卖特雷弗，但似乎特雷弗仍然把这视为对自己的一种背叛，导致了两人之间的友情出现了裂缝。

时至今日，特雷弗沦落到了住在一个破败的房车中，而且是被停在布莱恩县（Blaine County）中的荒野之中，惟一的好朋友是一个名叫罗恩的老头，而且对方并不当特雷弗是朋友。因为胡乱花光了当年抢劫所得的钱，他如今只能再度涉足犯罪生涯，而迈克尔的回归对他来说也是一种福音。

特雷弗的个性就和他的外貌一样粗鲁而暴戾，而且几乎任何人都看出来他存在着一定程度上的精神异常。这很可能是战争创伤后遗症和对和平生活不适应的双重作用，在他和迈克尔合作的时候，特雷弗的这一问题得到了舒缓，他可以回到类似战场的情景，发挥自己过人的能力。而且虽然个性和行为上充满了缺点，特雷弗有个其他人都无法比拟的地方，他坦诚而直率，从不对自己的言行进行虚伪的辩解，而且会一直忠于自己的想法。在三人团队里，特雷弗是充满变数的那一个，也是最难预料和理解的人，却往往担任着引起冲突和爆点的重任。



■特雷弗平常就一副脏兮兮的样子，和房车这种脏店自然是绝配。



■特雷弗脖子上纹着一圈虚线，其意思就让敌人砍他的时候就从这里下手，惊人的胆量和暴戾的气质暴露无遗。

■虽然是团队里最不正常的那一个，但特雷弗干起架来那股狠劲可是无人能挡，更何况他还没忘记怎么开飞机呢。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

“那么，你是在对我发表一番如何当一个糟糕的帮派分子的演讲？——富兰克林”

在黑人聚居的南洛圣托斯，富兰克林这样的孩子并不罕见，他是孤儿出身，根本没有体验过家庭温暖，也没有得到过足够的金钱和良好的教育。几乎是出于生存需要，他成为了一个帮派分子，在街头贩毒为生。但很快他就被抓进了监狱。这个年轻人一无所有，所以有着强大的野心和占有欲，当他出狱后，他决定自己不能够再混迹于这种低端犯罪领域，而是要涉足更高的层次，获得更多的财富。

在故事开始之前，富兰克林开始为名为希米安·叶塔里昂（Simeon Yetarian）的帮派分子干活，这个家伙会把名牌跑车卖给根本负担不起这种车的人，等于是在向对方放高利贷，一旦对方无法偿还车款，他就派出富兰克林前去收回这些车子，过程中难免会有各种肢体冲突甚至是大打出手。富兰克林年轻力壮，可以应付得了这个工作，但驾驶各种豪华汽车在城市中飞驰的体验也让富兰克林对于功成名就的欲望日渐加深。在富兰克林打算甩开老板单干时，他遇到了打算重出江湖的迈克尔，某种程度上，他终于遇到了一位犯罪生涯上的导师。迈克尔在富兰克林身上看到了潜力，这个比他小二十岁左右的年轻人有着和他年轻时类似的气质，所以他把富兰克林带进了团队，让他和自己还有特雷弗一起合作。

在三个人当中，富兰克林可能是受教育程度最低，最年轻也毛躁的一个，他野心勃勃，急于想要迎接一个又一个的犯罪新挑战，这既是好事也是坏事。好的一面是他专注而热情，拥有充沛的行动力。坏的一面则是他往往会太冲动，在行动上缺乏深思熟虑。在三人团队当中，富兰克林代表着年轻的希望和蓬勃的气息，他将会在迈克尔和自己之间建立一种类似父子般的关系，延续犯罪经验和知识的传承。

■加入由抢劫老手迈克尔所组建的团队是富兰克林犯罪职业生涯上的一大转机。

■万事开头难，为了在道上混出点名声，富兰克林率先也要干点小偷小摸的事情。

富兰克林
Franklin

全新打造的网战

随着游戏本身的技术水平提高，除了游戏的单机部分，RockStar也在本作的网战部分进行了大胆的尝试，那就是《横行霸道 Online》。这个模式并不会随着游戏本体一起推出，而是会在10月份时作为一个免费的DLC推出，供玩家们下载。为什么要用如此特别的方式推出网战模式？那是因为《GTA OL》并不是单纯的网战，它使用单机模式中相同的世界作为场景，却允许玩家自己创建角色，然后和其他玩家一起拉帮结派，又或是进行对抗。事实上，整个《GTA OL》的故事虽然也发生在洛圣托斯中，却拥有不同的剧情和不同的人物，更重要的是，玩家不再需要只和NPC进行交流，而是能够和活生生的其他玩家一起互动。

这个模式支持最大16人进行游戏，玩家能够结成帮派，联手进行各种任务。最刺激的当然莫过于组队抢银行，每个人分工合作，既有负责把风的，也有负责实行抢劫的，当然还有负责开车逃跑的，和自己单独一个人玩起来感觉完全不一样。本作的制作人Dan Houser在和媒体的采访中强调道："《GTA OL》是整个系列中一个更为重要的组成部分，也是探索的关键。玩家不但可以创建名为'帮派'的社交团队，甚至可以把以前在《马克斯·佩恩3》中创建的帮派转移到《GTA OL》中。"

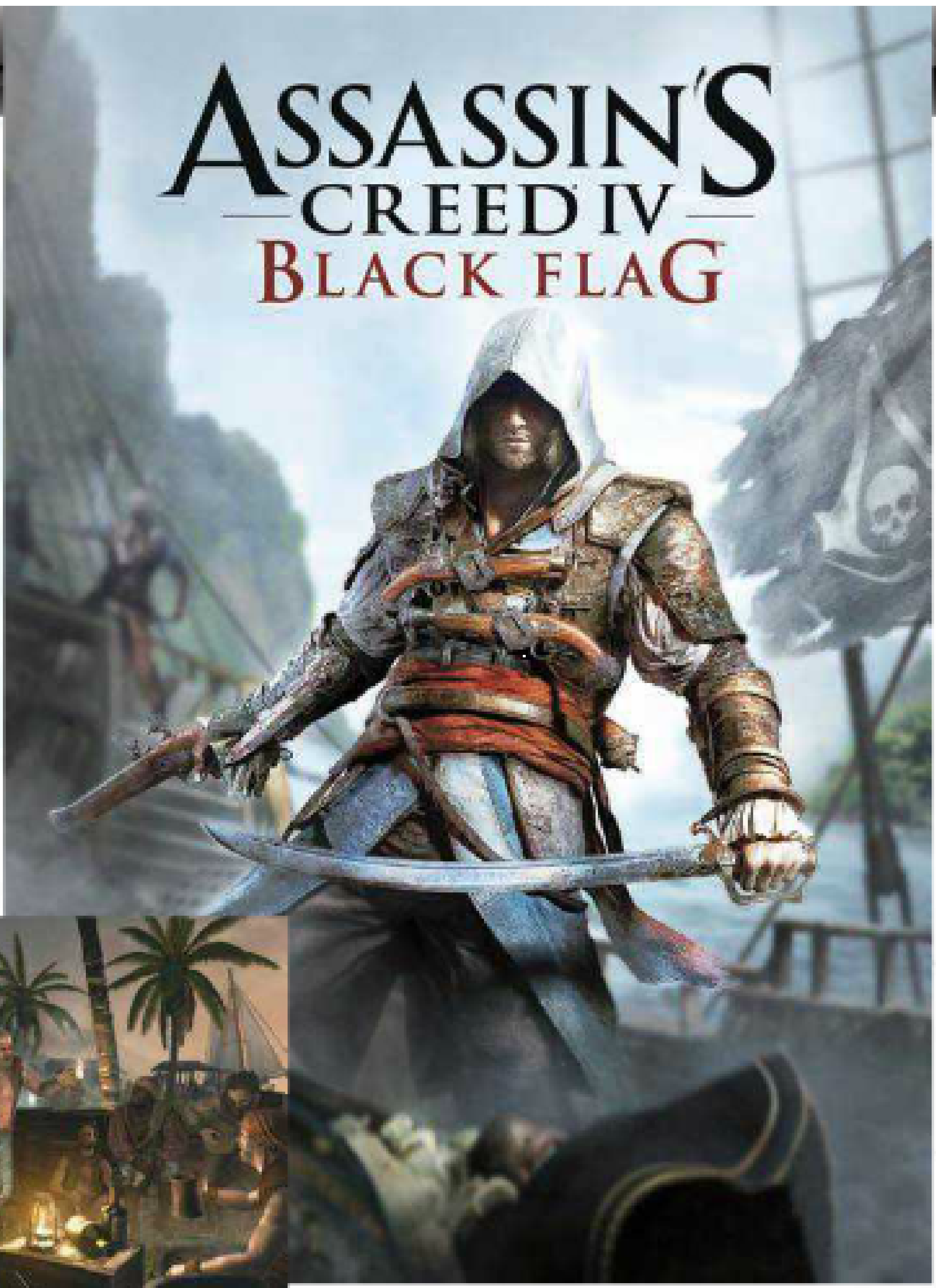
■组成浩浩荡荡的帮派大军横扫洛圣托斯吧！

帮派有多重要？玩家既可以建立私人帮派，也可以加入公共帮派，并且能够同时成为最多五个帮派的成员，而在以帮派的身分团队进行各种任务时，玩家还会获得额外的经验值。所以在《GTA OL》中，单打独斗是不可取的，要成为高端的犯罪分子，就必须先学会如何团队合作。

同捆版PS3

如果各位玩家最近有打算买一台PS3-4000型的打算，又想要体验一下《GTA V》的强大素质，那么这个《GTA V》同捆版PS3应该就是各位玩家的最佳选择了。同捆包里内含一台500GB硬盘容量的PS3-4000型，一张《GTA V》的游戏光盘和30天的PS+会员资格，仅售269美元，绝对是超值之选。

PS3	刺客信条Ⅳ 黑旗	Ubisoft	动作
	Assassin's Creed Ⅳ: Black Flag		美版
	2013年10月29日	人数未定	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	



前情提要 Previously on Assassin's Creed

在探索了美国独立战争时期的刺客康纳·肯威的记忆之后，戴斯蒙德发现了被隐藏两百多年的密匙，进入了第一文明大圣殿的内堂。在这里，他牺牲了自己的生命，启动了上古装置“神眼”，阻止了2012年12月21日的太阳风暴原本可能对人类文明所造成的重大灾难。但是与此同时，对人类心怀痛恨的第一文明人朱诺的意识也被解放，她将开始征服世界、毁灭人类的邪恶计划……

文 阿修罗 编 宇宙人 美编 NINA

时间

过去篇

海盗的黄金时代

《刺客信条Ⅳ 黑旗》的故事从1715年开始，这正是加勒比海盗们的黄金时代。海盗们建立了属于自己的自由国度，打击各殖民国的海上舰队、掠夺商船，为了财富和声望在加勒比海上闯荡。前英军私掠船的水兵爱德华·肯威，为了追寻权力、财富以及人生的目标而成为了一名纵横海上的海盗。而在不经意间，他又卷入了刺客兄弟会与圣殿骑士团之间纠缠数千年的战争之中……

现代篇

劫后余生的新世界

2012年12月31日，戴斯蒙德牺牲了自己拯救了全人类。随后，Abstergo工业公司发现了第一文明大圣殿的所在，回收了戴斯蒙德的尸体，并将戴斯蒙德的基因记忆上传到了ANIMUS云端服务器。由于戴斯蒙德身具众多知名刺客血脉，为了寻找更多伊甸碎片的线索，Abstergo雇佣了本作现代篇主角进入Animus搜索戴斯蒙德其余祖先的记忆。

目前公开的情报

·现代篇采用第一人称视角进行，玩家将可以探索Abstergo Entertainment公司内部的众多场景。

·通过调查特定内容或是入侵公司服务器，玩家将可以了解到Abstergo公司的一些幕后秘密。

·现代篇主角与戴斯蒙德没有血缘关系，前作中的一些角色会回归，也有部分新角色加入。

·现代篇加入了一些在线的社交要素，玩家将有机会与其他Abstergo公司的雇员进行交流。

人物

帅气、武艺高强、讲义气，却又自我中心、爱财如命的海盗船长，同时也是一名身负隐秘任务的新晋刺客。从某种角度上来，爱德华和他的孙子康纳完全是两个相反的人物。但他们却共享着刺客的血脉！

一名杀人越货、追求财富的海盗，将要如何成长为暗中为人类自由而奋战的刺客？本作的核心故事将带领玩家一同探索爱德华的心路历程！

爱德华·肯威 Edward Kenway

豆知识

·“Edward”这个名字词源是中古英文的“ead”和“weard”，分别代表“财富”和“守护者”的意思。而爱德华也成为了“《刺客信条》系列”正传中首个不以鸟类命名的主角。

·爱德华少年时在英国已经结过一次婚，但是因夫妻性格不和最终分道扬镳，前往加勒比海成为了一名私掠船水兵，最后当上了海盗。

·海瑟姆是爱德华成为刺客后与再婚妻子泰莎的次子，幼年曾接受过父亲的刺客教育。1735年，他在爱德华死后被册封为圣殿骑士，并成为美国独立战争期间的总团长。

寒鸦号 Jackdaw

由于本作海战部分被大幅强化，寒鸦号也一跃成为了本作的“第二主角”。寒鸦号作为爱德华在海上的分身，比前作中康纳的母舰天鹰号拥有更强大的战斗力，玩家可以对其进行各种能力升级。同时，爱德华作为海盗船长，还必须处理好与船员之间的关系，这将在海战中发挥重要作用。招募船员将代替前几作的兄弟会系统，成为本作核心系统中的一个重要组成部分。

豆知识

・本作中玩家可以收集歌谱，并可以在航行中与船员们一起高歌一曲群众喜闻乐见的海盗之歌。

・本作中玩家还有机会组建自己的海盗舰队，不过目前舰队系统的运作方式尚未完全公布。

・通过海战掠夺敌方资源（如朗姆酒）将于本作的经济系统息息相关，但具体细节尚未完全公布。

寒鸦号船员

黑胡子 Black Beard

最臭名昭著的加勒比海盗，安妮女王复仇号的船长，真名是爱德华・蒂奇。在游戏中，黑胡子将是爱德华的重要伙伴，两人甚至需要并肩作战对抗英国海军的追击。除了黑胡子外，玩家还将遇到安妮・鲍莉、查尔斯・范恩等历史上真实存在的著名海盗。

安妮・鲍莉

查尔斯・范恩

本杰明・霍尼戈

地点

群岛

在整个游戏世界中，将有 50 个以上风格各异的地点分布在加勒比群岛上。这当中包括了哈瓦那、金斯顿、拿骚这样的大型城市，也包括了像前作中“农场”那样会随着游戏进度不断发展的村落，同时也包括了丛林、古代遗迹、洞窟等多处可以探险的地点。

同步点系统

本作依然保留了系列特有的同步点系统。玩家可以在加勒比海各处的制高点发现这些同步点，探明附近地图上的各个事件触发地。同时，本作中的这些同步点还将具备传送功能，让玩家可以更加快捷地在已经探查过的地区快速旅行，而省去了航海奔波之苦。

海洋

在本作中，海洋是整个游戏世界的一个重要组成部分。玩家需要驾驶寒鸦号在浩瀚的加勒比海上探索、战斗和捕猎，在各个城市及港口之间穿梭航行。与陆地部分不同，海洋本身充满了随机性，玩家在海上的时候将会发现很多随机事件，并自由选择避开或者触发这些事件。本作的海平面系统让玩家可以通过望远镜方便地查看在寒鸦号附近海域发生的随机事件，并调查敌舰的装备、物资和威胁性。

玩家可以随时在海上停船，登上陆地或者潜入海底——这一切都是无缝完成的。而寒鸦号会一直在原地等待着主人的回归

海底

神秘的海底世界同样是本作中可以探索的一大区域。海底有丰富的海洋生物以及与陆地完全不同的风景，当然也隐藏着无数的财宝。借助被称为“潜水钟”的装备，爱德华可以潜入海底探险。

除了沉船外，海底还存在着一些其他海盗用来隐藏财宝的洞窟。由于装备上的限制，爱德华将空手进入这些海地洞窟探险，他必须活用各种能力才能生存下来并取得宝藏。从某种程度上来说，这相当于一种挑战模式。

系统

开放世界

登舰作战

与系列之前的作品不同，本作是一款完全的“开放世界”作品，即地图上所有的场景都是无缝连接在一起的：城市、丛林、海洋、战舰，乃至海底。根据目前的情报，除了少数特定情况外，游戏中完全不存在切换场景的读盘画面。这也就是说玩家可以任意探索整个庞大的加勒比海盗世界。

开放世界的设计让玩家在游戏中拥有更高的自由度。比如在执行暗杀任务时，玩家可以在陆地上直接刺杀目标，或是在海上击沉对方搭乘的船只，又或是在海战中登舰将其击杀。

暴力战斗

从之前公布的影像中我们可以看到，本作中的战斗部分将更加爽快：主角爱德华可以手持双刀在敌兵中任意砍杀，还能够使用 4 把火枪连环射击。本作还新增了自由瞄准系统，玩家可以通过瞄准来实现爆头或攻击特定目标等操作。

前作修改了系列一贯的战斗操作系统，令战斗流畅度大幅提升。本作将继承前作的这些特色，进一步强化战斗的爽快程度。但同时，敌兵的 AI 也会进行提升，令战斗本身具有足够的挑战性。

海上战斗

本作的海战将比前作更加自由，玩家可以自由选择利用风暴等自然因素重创敌舰，或是通过炮战将敌舰击沉，当然也可以进行登舰白兵战；而即使是进入白兵战阶段，玩家也能够自由选择全灭敌军或者直接刺杀船长等不同的作战方案。战斗获胜后，除了可以掠夺对方船只上的资源外，玩家还可以将敌方水手收归己用，选择将敌舰拆毁来获取寒鸦号的补给品，或是送入自己的海盗舰队。不过，对于玩家来说最关键的一点是，在海战系统变得选择更多时，船只的操控却变得更加简单。

超凡 双生		SCE	动作冒险
PS3	Beyond: Two Souls		美版
	2013年10月8日	1～2人	59.99美元
	对应智能手机		对应玩家年龄未定

文 华尔兹 美编 anubis

作为今年年底的重磅大作之一，《超凡 双生》这款 PS3 独占游戏相信受到了不少玩家的关注。尤其是玩过《暴雨》的玩家，对本作如何打造更强大的艺术氛围充满了期待。从目前来看，本作的制作规模将比暴雨更加强大，除了厚重的剧本以外，邀请了 Ellen Page 等好莱坞明星的面部捕捉以及配音也让本作更具神作向。游戏相比较暴雨会有更多的互动游戏性，除了以往的 QTE 外还会有大量需要玩家自己操作的动作场面，在战斗方面也与之前有着较大的区别，不过为了对剧情保密，游戏关于剧情的细节透露极少，具体还请大家到游戏中一探究竟。

游戏不会出现 GAME OVER

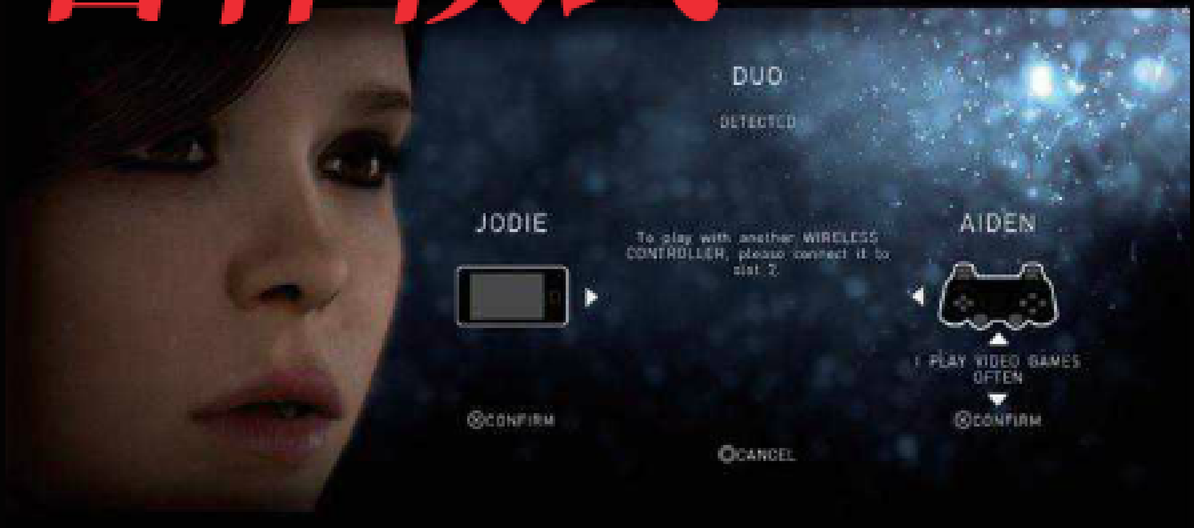
当年那款《暴雨》中不存在 Game Over 的设定，玩家即使失败也只会对结局造成影响，但不影响攻关的进程。游戏的创意总监 David Cage 确认《超凡 双生》中同样不会出现 Game Over 的设定，他始终认为 Game Over 的设定对于设计者来说是十分失败的设定，这是一种人为的循环过程，玩家不想这样做，不过按照以往游戏设计者的设定，如果你不这么做就会 Game Over，导致玩家不停重复工作，直到走上制作者安排的路线才能继续游戏。也许一款追求技巧的动作游戏这样算是合情合理，但是一款注重故事描写的游戏还这么做就有些说不过去了。

如果想打造出非传统的游戏，那么就需要打破以往电子游戏的机制。类似《暴雨》的“决策后果”，《超凡 双生》中没有绝对的对错，如果玩家在这里失败了，另一扇门将为他们打开。这就引发了另一个有趣的问题，如果主角 Jodie 死了怎么办呢？Cage 则表示这是一款关于死亡的游戏，所以玩家可以想象死亡在游戏中所占的比重。游戏中某些时候恰恰可以让玩家发现许多隐藏在另一面背后的故事。

合作模式

游戏的创意总监 David Cage 表示本增加了一种合作模式，在《暴雨》中玩家控制屏幕上的角色，朋友、家人只能为玩家提供建议，制作组 Quantic Dream 的合作理念是第二参与者也能手动帮助玩者更好的完成游戏，真正参与到游戏中。

我们从之前的宣传片中已经得知 Jodie 和她的超能力 Aiden 之间有着强大的羁绊，可以同时做不同的事情，游戏中允许玩家在两者之间切换，使用他们各自不同的能力。在合作模式中玩家可以选择他们其中的一个，游戏不会分屏，也不会有过多的选项，目的就是让其他玩家更简单地参与到游戏中。David Cage 表示有不少人并不了解或熟悉电视游戏手柄的按键，很难第一时间上手，所以他决定为玩家的搭档打造类似智能手机输入一样简单的操作方式。Quantic Dream 为本作专门打造了名为《Beyond: Touch》的这款 app，玩家通过手机 wi-fi 连接 PS3 也能达到多人模式的效果。连接后玩家通过用拇指触屏便可以实现手柄左右摇杆的操作，相信只有一个手柄的玩家以及智能手机用户会成为这款软件的最大的受用者。



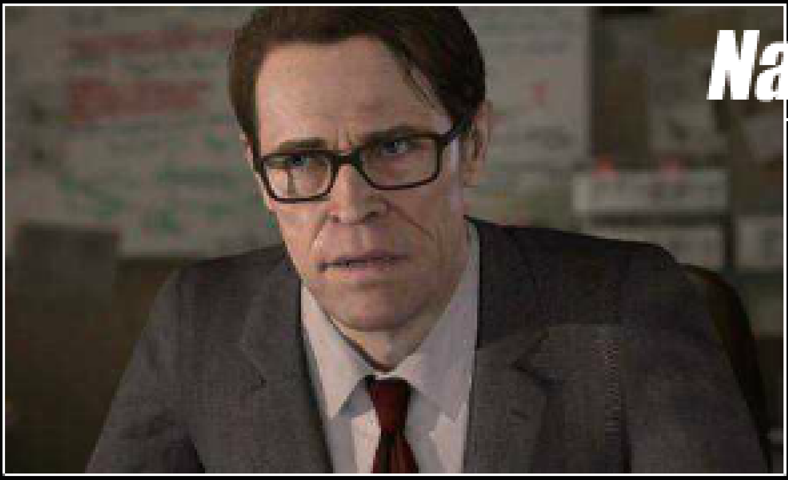
音乐大师汉斯季默加盟！

■汉斯季默 汉斯季默的加入相信会让本作的配乐更上一层楼。

相信只要是影迷，对汉斯季默这个名字都有所耳闻。这个曾经为《黑暗骑士》等多部电影打造无数经典音乐的名作曲家，如今已经确定会和《刺客信条Ⅲ》的 Lorne Balfe 一同为超凡双生打造音乐。

Balfe 表示无论打造电影音乐还是游戏音乐，它们并没有本质区别，目的都是通过音乐创作来传达、辅助故事的发展。玩过之前作品《暴雨》的玩家都了解，游戏的音乐部分令人印象深刻，对于这种注重电影叙事表达的游戏来说，这无疑是非常重要的内容，本作配乐有汉斯季默的加盟，相信可以让所有玩家放一百个心。

主要角色情报



Nathan Dawkins

政府组织的科学家，他致力于研究 Jodie 和她的超能力，同时他还扮演 Jodie 养父的角色，《蜘蛛侠 1》的绿恶魔扮演者 Cole Freeman 将为其做面部捕捉。Nathan Dawkins 对于 Jodie 如此照顾还与其之前的一段悲惨经历有关，具体还需要玩家去游戏中一探究竟。

Walter

Walter 是一位典型的酒鬼。

流浪者

生活在未知的诚实，无家可归的流浪汉，在这一个流浪汉的团队中，其他成员包括 Tuesday,Walter 以及 Jimmy。在试玩版中 Stan 救了 Jodie，并成为了他的朋友。

Ryan Clayton

这名男子的身份一直是个谜团，不过能看出其在故事中占有非常重要的位置，他曾在搏击训练中指导 Jodie，并在之后与 Jodie 在感情上有所发展，他隶属于 CIA，并且由 Eric Winter 来负责他的动作捕捉工作。

Aiden

游戏中无法看到的另一名主要“角色”，可以看做是 Jodie 的超能力。他可以看做是 Jodie 体内的另一个角色，他可以创造一种立场在 Jodie 附近，从而移动环境。

Stan

Stan 救了 Jodie 一命。

Tuesday

Tuesday 为了保护自己的孩子，逃离了对其施暴的丈夫。

Jodie Holmes

本作的主角，游戏将叙述 Jodie 8 到 23 岁跨度的故事，拥有超能力造就了她不平凡的一生，他把自己的超能力称为 Aiden。Jodie Holmes 声、体优则是好莱坞的当红女星 Ellen Page。

妖圣剑士 F	Compile Heart	角色扮演
PS3 フェアリーフェンサーエフ		日版
2013 年 10 月 10 日	本地 1 人	日元
对应周边未定		对应玩家年龄：15 岁以上

文 宇宙人 美编 小瑟

角色简介

Compile Heart今年一口气公布了多部“《海王星》系列”外传性质的作品同时，前段时间还公开了全新的系列“Galapagos RPG系列”，这个新系列的第一作就是这款《妖圣剑士F》。本作同样由开发《海王星》的小组负责，人设同样是つなこ，同时还邀请来了天野喜孝担任概念艺术设计，以及植松伸夫担任音乐制作。特地起一个能缩写成《FFF》的标题，似乎有吸引“《最终幻想》系列”粉丝眼球的意图，那本作究竟是一款怎样的作品，下面一起来看看已公开的情报吧。

对妖圣来说只要有这心思的话很轻松就能做到哦，特别是像我这么可爱的妖圣呢。

妖圣

艾琳

CV：大久保瑠美

故事的女主角之一，梵格武器中寄宿的人类外观的妖圣，失去了所有记忆。因为觉得梵格是个笨蛋，所以总是以高高在上的姿态对待他。从这方面来说，她跟对谁都是一副傲慢态度的梵格是同一类人。

听好了，惟独这别忘了。我的命运由我来决定，我的意志就是我的命运。

妖圣

Cui

CV：能登有沙

缇娅拉的妖圣搭档，虽然不会说人话，但是缇娅拉跟它能互相理解对方的意思。

这位旅人，相比您已经很累了吧。正好我泡了甘菊茶，不介意的话一起喝吧。

剑士

梵格

CV：逢坂良太

故事的主人公，剑士。毒舌属性，总是不分场合直话直说。但反过来也说明他是一个为人正直，表里如一的人。快乐主义者，平时总是一副懒散的样子，但是该行动的时候还是会积极行动的。而且一旦发火就无法劝阻了。

剑士

缇娅拉

CV：大久保瑠美

故事的女主角之一，剑士。文静，充满大小姐的气质，带有一点过分的认真。为了让女神复活而去收集妖圣武器。被梵格骂了之后还会因为觉得“很新鲜”而感到开心，是个有点奇怪的女孩，但是当她发怒的时候也是很恐怖的。

©2013 COMPILE HEART

世界观

遥远的过去，女神和邪神之间进行了一场死斗。因为实力均衡，所以战争也陷入了僵持的状态。但是，当两者用依附着妖圣和自身力量的武器互相碰撞之后，女神和邪神都被对方的力量封印起来，消失在另一个世界里。

时过境迁，到了现代，女神和邪神战斗中遗留下来的武器被称为“妖圣武器”，而使用这些武器的人被称为“剑士”。因为妖圣武器拥有强大的力量，而且传闻收集大量的妖圣武器之后就能实现愿望，因而常常令剑士之间互相争夺。

因为偶然的原因，主人公梵格成为了剑士，并且帮助了受到袭击的少女缇娅拉。缇娅拉也是一位剑士，她的出现，让梵格被卷入了远比女神邪神战争惨烈的斗争中。

▲创世时代流传下来的女神和邪神之战

难道说终于肯让我在你身上每个角落仔细检查个遍了吗？

剑士

赫菈

CV：东山奈央

剑士兼妖圣研究家，大大咧咧的“女汉子”，经常犯糊涂。一旦开始研究就会完全沉浸其中的疯狂科学家。穿着充满了诱惑，虽然已经是成年人了但一点自觉都没。

妖圣

巴哈斯

CV：てらそままさき

赫菈的妖圣伙伴，能力强大，家务和烹饪能力都非常出色，是个关心身边的可靠大叔。

大伙们！能吃到我做的甜品心存感激吧！

在下是妖圣索奇，皮皮才是剑士。

人类，难道就只会看外表不会看内在吗？给我多长长眼睛！

妖圣

索奇

CV：小野友树

皮皮的妖圣伙伴，有着美男子的外观，风度翩翩，行动优雅，给人完美管家的印象。因为同伴皮皮是个神秘生物，所以经常被人搞错谁是妖圣谁是剑士。

剑士

皮皮

CV：下田麻美

不知道是什么生物的剑士，虽然怎么看都不像是人类，但除此之外跟普通人一样很正常，只是说话很啰嗦。头上面插着的到底是剑还是别的什么，还有它的脑子到底有没有事，这些全是个谜。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

战斗模式

从目前的情报可以确定，游戏的战斗模式采用回合制，画面左边可以看到行动槽。角色状态栏位于画面右侧。角色头像上方可以看到红色的情绪槽，打倒敌人或者受到攻击都会影响情绪槽变化，情绪值会影响到角色的攻击力和防御力变化。

华丽的魔法和必杀技

本作中，剑士们所能使出的技能取决于武器中依附着的妖圣。剑士本身的升级无法学会新技能，只能通过让妖圣寄宿到武器中，然后一起作战，让妖圣得到成长，这样才能获得新技能，以及大魄力的必杀技。

剑士

艾霍尔

CV：新田惠海

袭击梵格的剑士，无口属性，像机器一样残酷的少女。作为妖圣伙伴的果林负责当她的翻译。自身并没什么愿望，行动目的只有一个，就是跟其他剑士对决。

妖圣

果林

CV：大桥彩香

艾霍尔的妖圣伙伴，总是懒洋洋的性格。给只会说"杀"字的艾霍尔担任翻译工作。

剑士

夏尔文

CV：江口拓也

希望世界和平，为了防止妖圣武器落入坏人手中而到处收集妖圣武器的正义剑士。说话纤细，总是像诗人那样说着漂亮的语句。比如经常说双关语就是一个很好的例子。不过貌似跟梵格很合不来。

流星

CV：中村大树

夏尔文的妖圣伙伴，性格认真死板的机器人型妖圣。因为太死脑筋了几乎不通人情。

武装强化变身

当情绪值提升到一定程度以上之后，剑士就发动武装强化变身。剑士会穿上妖圣武器变化而成的装甲，能力参数也会大幅提升，而且还能使出这个状态下特有的必杀技。这个系统估计跟"《海王星》系列"的女神化相似吧。

自由组合的连段系统

这个系统跟"《海王星》系列"也是非常相似。剑士所装备的武器参数决定了一回合内可以使出的连段次数，连段第一招的动作固定，此后第二招、第三招甚至以后的动作玩家可以自由设定到□、△、○三个键位上。战斗中按下相应按键就会使出该招式。玩家可以通过强化武器的方式，学会更多的招式或者是更多连段次数。

可随时变化的武器外形

剑士们在使用妖圣武器的时候，根据招式的不同，武器会发生变化，比如主人公梵格初期使用的剑，在使用某些招式的时候会变化成斧或者枪的形态。此外根据角色不同，武器还会变化成　刀、弓、大剑等多种形态。武器形状不同会影响到攻击的 Hit 数、附带的异常状态以及对空攻击的伤害加成。

神明重塑（ゴッド リプロダクト）

剑士的旅途中会遇到很多妖圣加入成为伙伴，运用它们的力量可以将插在女神身上的妖圣武器拔出来据为己用，并且以此来解开女神的身上的封印。而且这些妖圣武器中会有特别的技能，会为战斗带来很多便利。当然，邪神身上的妖圣武器也同样能拔出来，但这也会导致邪神身上的封印减弱……这样看来，插在邪神身上的都会是一些强力的武器，是继续封印邪神还是取得强力的武器，这个选择将会成为玩家在旅途上必须考虑事情。

◀拔出武器必须要有相同等级的妖圣

▼拔出邪神武器的邪恶妖圣同样存在，它们会给冒险带来什么影响呢？

▲▼身上插满了剑的女神和邪神。

加尔多

CV：粟津高嗣

受雇于大企业"多尔法"的剑士，说着关西腔的热血笨蛋。使用镰型的妖圣武器跟梵格战斗。

魔理沙

CV：井出佳耶乃

加尔多的妖圣伙伴，照顾着懒洋洋的加尔多日常生活的女性型妖圣，给人感觉就像加尔多的母亲一样。

萝萝

CV：井口裕香

虽然年纪轻轻但已经懂得经营商店和贩卖情报为生了。她是个守财奴，到处贩卖各种各样的东西。她会在梵格的冒险旅途上提供各种帮助，但情报来源似乎是商业机密。

天地变异（ワールド インフルエンス）

满足特定条件之后，玩家可以获得刺激地脉的能力，利用拥有相应力量的妖圣武器插入大地上会使得该区域的迷宫发生变化，影响的效果会根据武器上寄宿的妖圣发生变化。而且使用多把妖圣武器还可以引发效果叠加。这个系统跟《神次元游戏 海王星 V》中的见闻者系统颇为相似。

效果例子：取得经验值增加、取得金钱增加、敌我双方不能使用魔法、敌我双方伤害2倍。

▲效果范围会根据妖圣的等级而扩大，图中绿色的圆就是效果范围。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

本作是一款类似“《女王之刃》系列”和“《超级机器人大战》系列”的回合制策略角色扮演游戏。最具特色的是本作登场的角色多是各个作品中的女主角，共有十部动画的女主角在本作中登场。同时，本作的战斗系统也很有特点，本作是由担任了“《女王之刃》系列”的团队制作，相信在品质上有一定的保证。下面就让我们一起来看看游戏的详细内容吧。

文 时雨 美编 NINA

超级女主角战记	NGBI	策略角色扮演
PS3 超ヒロイン战记		日版
未定	本地1人	未定
无对应周边		对应玩家年龄未定

SUPER HEROINE CHRONICLE
超ヒロイン戦記

丰富的登场作品

作为一款以角色为卖点的游戏，丰富的角色是少不了的。由于本作的卖点是各位充满魅力的女角色们，因此登场的角色以女性为主。

快盗天使双胞胎
快盗天使ツインエンジェル

京骚戏画

超级偶像猫铃铛
デ・ジ・キャラット

战姬绝唱SYMPHOGEAR
战姬绝唱シンフォギア

超级索尼子
すーぱーそに子

寒蝉鸣泣之时
ひぐらしのなく顷に

绯弹的亚莉亚
绯弹のアリア

IS
インフィニット・ストラトス

零之使魔F
ゼロの使い魔F

梦猎人丽梦
ドリームハンター丽梦

魅力的原创角色

除了登场的作品外，游戏中还有原创角色登场。我们从公布的设定图中可以发现设计角色的都是业内相当有名的人物，例如玩家们熟识的“《梦幻模拟战》系列”人设的漆原智志，Leaf 的元祖画师水无月彻等。不禁让人期待今后原创角色们的表现。

诺埃尔・风祭
ノエル＝风祭

声优：佐藤利奈

拥有组合奇术和魔术的能力，以远程攻击为主，由于能力并不成熟，因此有失败的可能。在幼小时被紫袍法师所救，因此自己也为了救助他人生命而努力。非常有精神，但也很急躁和鲁莽，一旦决定了就不会简单地停止自己的行动。

梅尔・兰谢尔
める＝らんしぇる

声优：金元寿子

代代相传的“魔术悠悠球（マジカルヨーヨー）”继承者，虽然原本以偶像作为自己的梦想，但没对父母说出口还是习得了魔术悠悠球。衣服以偶像风为主，以此进行无言的抵抗。与诺埃尔从小就认识，但由于性格不和而一直水火不容。有着坚强的性格，内心隐藏着强烈的情感。

游戏系统

基本系统

游戏的基本系统类似“《女王之刃》系列”和“《超级机器人大战》系列”，都是以格子为基本构成，通过移动格子并选择攻击来完成回合。攻击系统内还引入地形效果和站位方向，根据所站的地形和位置，会影响命中率和伤害值。

幕间对话和特殊对话

在战斗的间隔也会有幕间对话，可以感受各个角色的魅力。除此之外，似乎还有和各个女主角之间的特殊剧情存在。

▲登场的角色很多，相当热闹。

▶熟悉的角色以新的姿态登场。来自《绯弹的亚莉亚》中的亚莉亚，从对话来看傲娇的个性依然展露无遗。

战斗系统详解

能力破坏系统

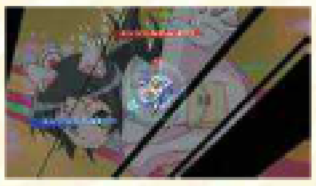
能力破坏系统是指利用攻击可以破坏对方的能力，可以破坏的能力包含ATK（攻击力）、HIT（命中率）和SPD（回避率）三种。随着计量槽的降低，该能力会逐渐下降，同时一旦部位被破坏，这个部位的能力是无法恢复的。在游戏中到底是集中破坏一个部分的能力，让敌人的能力显著下降，还是给与这些破坏部位均等的伤害，在战斗中取得优势，就要交给玩家们选择了。

一旦破坏全部的能力部位，敌人将会陷入“战意丧失”状态。陷入该状态的敌人，即使还有HP值也会无条件投降。针对该游戏系统，面对HP较高的敌人的时候，破坏敌人的部位让敌人进入“战意丧失”状态也是策略之一。但需要有一点注意的是，这个系统对我双方都是有效的，因此我方角色也要小心，避免进入“战意丧失”而让战局陷入不利。

▲自管发动技能，进行不同的能力部位破坏！

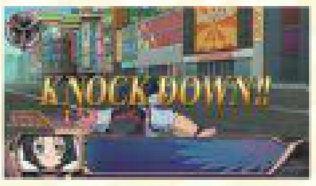
追击系统

进行能力部位破坏之后，可以进行追加攻击。CRASH的演出结束之后，画面可以选择进行追击的技能。选择之后，技能将会以部位为中心进行攻击。如果能一直对能力部位进行破坏，还可以一直行动下去，一回合将敌人击破也不是梦想。



▲破坏能力之后选择技能追击。

▲发动追击的技能攻击敌人。



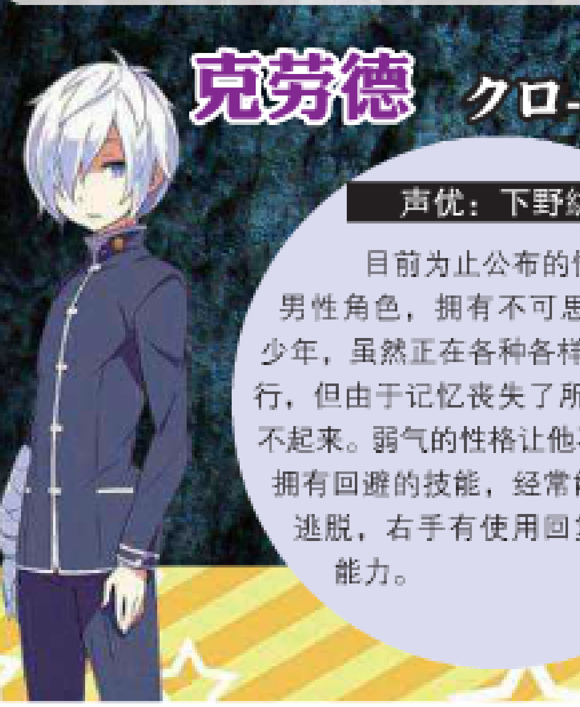
▲将敌人击倒！

胜利、败北的切入

战斗后，无论是失败或者败北都会切入各个角色的插画，丰富的数量一定可以满足各位粉丝。

胜利画面（谢斯塔）

失败画面（谢斯塔）



克劳德 クロ-ド

声优：下野纮

目前为止公布的惟一一个男性角色，拥有不可思议氛围的少年，虽然正在各种各样的世界中旅行，但由于记忆丧失了所以什么也想不起来。弱气的性格让他不喜欢战斗，拥有回避的技能，经常能从大战中逃脱，右手有使用回复魔法的能力。

基本界面

游戏的基本界面采用了类似“《超级机器人大战》系列”的幕间休息，在这个画面可以选择角色管理、设定、故事和存档管理等内容。

▶有没有一种《超级机器人大战》的即视感？

结语

从目前公布的游戏内容上看，游戏的素质还是有一定保证的。类似“《女王之刃》系列”的战斗，精美的手绘背景和熟悉的角色设计，可以满足不同玩家的需求。游戏的能力破坏系统让策略性有了不少程度的提升，追加攻击又保证了游戏的爽快度，喜欢这款游戏的玩家不妨一起期待游戏的到来！

苍翼默示录 刻之幻影		Arc System Works	格斗
PS3	ブレイブルー クロノファンタズマ		日版
	2013年10月24日	本地1～2人、在线未定	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

因为官方放出的信息寥寥无几，所以距离上一次《刻之幻影》的前线已有大半年，前段时间官方突然一口气公布了大量新作的信息，不仅有新角色、新模式，还顺便发布了动画版的播出日期以及游戏的限定版等内容。如无意外的话，本次应该是家用版发售前的最后一次前线。截止至截稿日为止，本作依旧只公布了PS3版，是否会登陆PSV、X360等平台仍然是未知数。下面就让小编引导大家进入苍之物语的新篇章吧。

苍之物语再临

▲"《苍翼默示录》系列"的坑到底有多大，想想十二宗家里边出来了几家就知道了（汗）。

▶最左边的这位黑发少年就是琥珀，大家可以期待一下他的毒舌功力（笑）。

神乐睦月 カグラ＝ムツキ

声优：藤原启治

战斗风格

使用巨剑作为武器的神乐，其攻击距离在游戏中首屈一指，主要利用通常技和必杀技的搭配使用来取得对战时的主导权。他的D系统名为"構え（构）"，简单来说就是派生出丰富招式的始动技，相信他也是一个面向初学者至中级者的平均型角色。顺带一提家用版中需要达成真结局后才可以解锁神乐的使用权。

神乐本身是十二宗家之首"睦月家"的当主，官职为近卫团团长的是他世界虚空情报统制机构的最高司令官。他有着极强的正义感，被外人尊称为"黑骑士"、"黑色疾风"，因为对统制机构中君临顶点的"帝"的行为处事抱有疑问，于是暗中独自展开了一系列的调查行动，此外他还将在《刻之幻影》的剧情中担当拉格纳、诺爱儿等人的指引者。在神乐的身边有一名沉着冷静的得力助手，他的名字叫琥珀（ヒビキ＝コハク，声优：市来光弘），这位在剧情中经常吐槽神乐的少年其实是非常尊敬神乐的。

◀DD技"龙霸·兢焰尘"的通常版以及DD版。

格斗初学者也能轻松上手 教程模式

根据以往的惯例，教程模式仍旧会在家用版中登场，除了基本操作的介绍外，不仅会追加新角色的战术指南，原有角色的指南也会根据本作的特点进行改变。此外，负责旁白的角色从以往的蕾切尔一口气增加了数名，在这里可以听到角色们在剧情以外的特殊对白，所以就算是系列的老玩家也值得来教程模式里来一探究竟。

▲目前已知"图书馆三人娘"，也就是诺爱儿、弥生椿以及七夜诚都可作为旁白角色。

▲巨剑本身似乎还可以充当盾牌来使用，此招看起来像是当身技。

©Arc System Works

大幅强化的挑战模式

挑战模式里收录了必杀技、DD技等基本招式的出招挑战，还有难度上循序渐进的连段挑战。无论是新老玩家，挑战模式都是他们用来熟悉角色的连段构架的最佳选择。本作中连段的数量会再次增加，实用性也会一并提升，此外在连段演示功能中将加入慢镜播放的功能，如此一来玩家在查看连段构成时更加方便了。

▲希望增加连段数量并不是像以往一样单纯地将招式拆分开来凑数。

分数挑战 & 无限模式健在！

分数挑战模式中玩家将会与10位对手对战，将他们全部击倒或者途中阵亡时就会结算得分，玩家之间可以对比一下谁的分数更高籍此来达到竞赛的目的。注意途中阵亡时是无法续关的。

◀无伤取得胜利、打出高连击数的连段、以DD技干掉对手等都可以取得加分。

无限模式中对手全部为力量解放版的角色，也就是我们常说的EX角色，他们的血量是通常版的数倍，招式的动作和性能也会发生翻天覆地的变化，该模式的竞赛规则是比拼通关的时间，途中阵亡时允许玩家续关。

▶这满屏的弹幕和白金那嘲讽度极高的动作都意味着无限模式是个不折不扣的修罗场。

◀赖就一个字！我只说一次！

战斗风格

照美的特征是持有多种性能的DD技，本身的D系统能力为"强制吸收(フォースイーター)"，不过一般的必杀技较少，因此需要积极地使用D系统来吸取能量，籍此来发动强力的DD技，值得一提的是DD技中还有需要消耗100% HG的招式。另外照美由纪的使用权需要购买预约特典版才可以通过附送的代码解锁，不过日后也必然会在PSN上开放付费下载的，所以买不到特典版的朋友也不用担心。

▲照美与哈扎马的人格一直处于共存状态，本作中不知道因为何种原因使得照美的人格占据了身体的主导权。

照美由纪 ユウキ＝テルミ

声优：中村悠一

照美的本体其实是活跃在暗黑大战里的六英雄中的一人，拥有事象兵器"蛇双·衔尾蛇"。说话处事似乎是信手拈来，但其实是一个异常狡猾的人，连身为观测者的蕾切尔都对其非常避忌，本作中他突然凭依在哈扎马的身上并出现在拉格纳等人的面前，可以说是剧情中幕后黑手般的存在。

▲成功吸收能量时照美的身体周围会有特殊的效果显示，注意就算D系招式被防也同样有吸收功能。

▼OD能力为"梦魇收割者(ナイトメアリーパー)"，作用是提升所有D系统以及DD技的招式性能。

▲照美拥有常规前冲系统，这表示他相比起迂回作战的哈扎马而言更擅长主动进攻。

▲必杀技"牙镰击"专门用来追击倒地状态的对手，最后还能将对手吹飞，近版边时会触发弹墙。

■DD技"蛇牙双天刃"的动作类似于哈扎马的牙袭脚，招式发生时有无敌时间，命中后将对手往上方吹飞。

▲▶DD技"蛇境灭闪牙"，全身裹着斗气的突进技，可以从远离偷袭对手或者作为连段收尾的追击技来使用。

◀DD技“蛇縛封霄尘”，抓住对手后将剩余的HG转化为伤害注入到对手的体内。

◀▼DD技“蛇翩炼翔牙”，发动时消耗100%HG，利用武器将对手甩往空中并进行追击，最后以巨大的蛇形斗气将对手叩落到地上。

故事模式初探

本作的故事模式主要由“刻之幻影”、“六英雄”以及“第七机关”这三个篇章构成，前面介绍的照美由纪就主要活跃于六英雄篇，该篇主要讲述的是在拉格纳等人活跃时的前100年，也就是“第一次魔道大战（暗黑大战）”期间发生的事情，那是苍之物语的原点。“赛利卡（セリカ=A=マ－キュリ－）”等小说版的角色都会悉数登场，下面就简单地为大家介绍一下这些受瞩目的角色。

赛利卡 セリカ=A=マーキュリー

擅长使用治愈魔法的魔法使，为了寻找了无音讯的父亲而前往日本，有着看到有困难的人就无法不出手相助的个性。

声优：野水伊织

奈因 ナイン

奈因是赛利卡的妹妹，同时也是“十圣”的高阶魔法使，对姐姐赛利卡的慢性子看不过眼，也是一个有着强迫症的急性子。

声优：藤村步

▲前传小说《苍翼默示录 Phase 0》中赛利卡与拉格纳的相遇，这些剧情都会收录在故事模式里边。

▶100年以前的“三人娘”组合、希望在剧情中能对她们100年后的变化有个交代。

特里妮蒂 トリニティ

声优：悠木碧

和奈因一同行动的魔法使，是一个个性温和的女孩子，当别人有困难的时候会微笑着给予别人客观的建议。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

文 白金之星　编 胜负师　美编 心の永恒

苍翼异闻录 代码：新生	Arc System Works	文字冒险
PS3 XBLAZE CODE:EMBRYO		港版
2013年6月25日	本地1人	388港币
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

《苍翼异闻录 代号:新生》是一款基于格斗游戏《苍翼默示录》世界观的文字冒险游戏，不过角色和故事都是原创的，系统则一定程度上参考了《命运石之门》，由类似于短信系统的TOi影响剧情发展。本作有港版，PSV版奖杯与PS3版分开计算，游戏的原画和音乐都还不错，就是有一些设定比较奇葩甚至堪称“反人类”，对于奖杯迷来说并不友好，很容易出事故。在一切顺利的情况下，本作白金只需要6小时左右，但如果中间漏了TIPS和AOS，那么补救所需要的时间可能需要叠加6小时以上。因为这两种收集要素在游戏中没有统计，无法查阅，一旦中招，绝对会让人非常郁闷，笔者就因为一开始没能理解游戏系统而多花了七八个小时才最终取得白金。不过因为有了经验教训，下面这篇攻略的参考性也就有了保证。请各位严格按照以下流程来走，一定要看仔细了，一个小小的疏漏都有可能重蹈覆辙哦！

白金难度	3/10
白金所需时间	6～12小时
在线奖杯	无
最少通关次数	6
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有※
硬件需要	无

奖杯总数	33	铜杯	10	银杯	19	金杯	3	白金	1

系统说明与特别提示

※请一定在游戏开始前仔细阅读这一部分，不然很可能会出事故！另外，本作不能用欧美版主机打，因为有按键BUG，无法取得白金。

TOi系统

TOi是本作的核心系统，TOi界面按方块键进入，左边由主人公的介绍（P = Profile）以及其他角色的介绍（PR = Person's Report）构成。角色介绍在游戏中并不是一口气出现的，而且随着剧情推进逐步更新的，而且不同路线的人物介绍也不太一样。观看完整人物介绍有奖杯，最早可以在一周目9-2的位置取得，在此处打开TOi界面，将所有角色资料从上到下翻页看完，奖杯就会跳出，没有成功的话就再试一次。

TOi界面右边是记事栏，是否观看记事更新内容影响玩家进入不同的攻略路线。看过全记事有相关奖杯，按下面的攻略提示走，一般不会遗漏。

TIPS系统

TIPS界面要按三角键进入，会对游戏中出现的专有名词进行解释。但是这个游戏在TIPS设计方面有缺陷，每条路线中的TIPS是不共通的，是否有新的TIPS出现、哪些TIPS已经阅读过、TIPS的总数等等数据游戏中都没有明确统计。另外，角色介绍和AOS是否看完整也有可能影响TIPS的出现，一旦遗漏，玩家无法有针对性的补救，基本上只能重打一次。最保险的方式是严格按照攻略步骤打，并在每条路线最后一章最后一小节仔细看一遍TIPS，

通关看过STAFF之后记得一定要选存一个系统档，这样在打出最后的搞笑结局前就应该能拿到这个难缠的金杯。

AOS系统

收集全部AOS是本作最麻烦的一个奖杯，AOS是一小段一小段的回想剧情，一共101个，出现方法是在特定位置读取存档，并且选择观看AOS。但是同一位置的AOS经常会有三段不同的，收集过程就需要手动存档读档，整个游戏需要SL数百次方可完成全收集！具体操作是这样的：比如AOS（**ひなた**、橙八、由贵）我们需要做的是存档后立即读档，在观看**ひなた**的AOS后再次存档（覆盖原存档也是可以的），然后读取第二次的存档观看橙八的AOS，再第三次进行存档读档的操作，才能看到最后由贵有AOS，也就是说不存档的话，看过的AOS不会被系统保存下来，在没有存档就直接读取原先存档时，看到的会是已经看过的AOS。此项收集最大的难点还是游戏中没有统计，不小心漏了一个的话根本无从下手，还是只能重打了事，因此一定要保持头脑清醒，任何一次开小差都可能造成超过5个小时的损失，切记！

注：例如一个AOS是2-1时出现的，另一个是2-8出现的，那么只要在2-8之前存个档，反复SL三次也可以收集2-1的AOS，但如果过了2-8，那就错过了。确认所处章节位置的可靠方法，还是得手动存档，然后看存档上所显示的章节。勤存档是避免AOS及TIPS事故的有效办法。

ひなた路线攻略

1话 出会い

1-2 幕开け

・P 更新
・PR 更新(ひなた、晃)
・记事更新(未列出记事标题的不要看,本路线为全部查看)
「新横崎市连续変死事件 > 遺体の側に不审者」(气になる)
「ワダツミより 10 年、再开发のめど立たず」
「ワダツミの后に広がったとされる健康被害」

1-7 事件发生

・PR 更新(林檎)

1-8 访问者

・PR 更新(雄叫男)
・PR 更新(Es、城和泉吾郎)
・PR 更新(鹈丸)
・PR 更新(冥)

1-9 续・访问者

・AOS(橙八)

1-13 学校へ

・记事更新
「盆栽もらったww」
「【续报】连续変死事件」
「周刊少年マンデ-次周号予告」

2话 抗えない罪

2-1 中庭で

・AOS(橙八、ひなた、鹈丸)
・PR 更新(鹈丸)

2-2 GPS

・P 更新
・PR 更新(Es)
・记事更新
「不良少年グル-プがケンカ」(Hot!)
「都市传说宝库【阴阳师】」(气になる)
「ゾンビを追う魔法使い:噂.Net」(久音、冥)(气になる)
「人通りの少ない道に连れ入み金钱を要求」(晃)(气になる)
「[简单プロ技]ビ-フステ-キ」(Es、ひなた、晃)(气になる)
・PR 更新(冥)

2-5 トラブル

・PR 更新(长袖男)

2-7 后始末

・记事更新
「世间を骚がせる噂「ゾンビ」」
「女の子の部屋☆最新情报」(Es、ひなた、晃)(气になる)
「アニメパワ-! 外国人观光客增加」(久音、冥)(气になる)
「【不具合】-Toi サポ-ト-」
「【闭锁特区】特区の安全性」(气になる)

2-8 姉の归宅

・AOS(Es、橙八、晃)
・PR 更新(由贵)

3话 十圣

3-1 袭击

・AOS(ひなた、橙八、由贵)

3-3 爆炎の魔女

・记事更新
「商店街ガス爆发 ガス管劣化が原因」
「特区から音がしたんだけど…【つぶやきメモ】」
「【ゾンビ速报】里组织」
「故乡を离れ一人旅」(久音、冥)(气になる)
・PR更新(久音)

3-4 十圣登场

・PR更新(アハト、ドライ、长袖男)

3-6 新たな居候

・记事更新
「特区侵入してきたったwww」(气になる)
「黒ずくめの死神【都市传说】」(晃)(气になる)
「原因不明!? 谜の铁塔倒坏事故」
「新番组 キュ-ティ-ライダ-」(Es、ひなた)

3-7 登校中

・P更新
・PR更新(久音)
・PR更新(冥)

3-8 留学生

・AOS(橙八、Es、鹈丸)

4话 异端

4-2 平和な昼食

・AOS(久音、橙八、由贵)
・PR 更新(久音)

4-3 理由

・PR 更新(ゼクス)
・PR 更新(アハト、ドライ)

4-4 事件の予感

・记事更新
「めっちゃかわいい子いたわ~」(久音、冥)(气になる)
「【解决】思い切って话してみました!」(ひなた、Es)(气になる)
「【ゾンビ速报】ゾンビハンタ-」
「连续変死事件 搜查员增员か?」(气になる)

4-6 冥のお仕事

・PR 更新(リッパ-、长船秋生)

4-8 合流

・AOS(冥、橙八、晃)
・PR 更新(アベンジ)

4-10 コ-ド:エンブリオ

・记事更新
「心灵通信#ワダツミの空气」
「ス-パ-KYOSEI 新横崎で……」(Es、ひなた)(气になる)
「高架下に血まみれの男」(久音、冥)(气になる)
「【お宝】サニ-サンド号发见【ゲット!】」(气になる)

5话 望む世界

5-1 イシャナにて

・AOS(橙八、冥、リッパ-)

5-3 乐しい买い物

・记事更新
「スイ-ツランキング3位!」(Hot!)
「TOi 占い」
「再现ドラマ NHH テレビが放映」
「巨大室内プ-ル OPEN!」(气になる)

5-5 プ-ルへ行こう

・PR 更新(Es)

★此处存档[SAVE A]

・记事更新
「魔法少女 マジカルビ-ト アニメ化!」(气になる)
「新横崎洋果子ツア-魅惑のプリン编」(Es、ひなた、晃)(气になる)
「可爱い水着买っちゃった~・」(ひなた、晃)(气になる)
「【水着】今日は大人な气分」(久音)(气になる)
「おい! この水着wwww」(冥)(气になる)
「水着:机动性の高さ」(Es)(气になる)
「みなさんの名前の由来ってなに?」(Es、ひなた、晃)(气になる)

5-8 変死事件

・AOS(ひなた、橙八、鹈丸)
・PR 更新(ひなた)

5-10 结界探索

・记事更新
「埠头で遗体发见 新たな変死事件か!?」
「今日の夕饭(つぶやきメモ)」(Es、ひなた、晃)(气になる)
「変死事件の真相」

5-11 望む世界

・PR 更新(久音、ゼクス)

6话 异邦人

6-1 异邦人

・AOS(Es、橙八、エルス)
・PR 更新(エルス)

6-3 エルス

・PR 更新(エルス)

6-4 明日の予定は

・记事更新
「【ゾンビ速报】感染するゾンビウイルス」
「マイフレンドデ-って知ってる?」(ひなた)(气になる)
「段差は气を付けろよ」(Es)(气になる)

6-9 そして

・PR 更新(アハト)

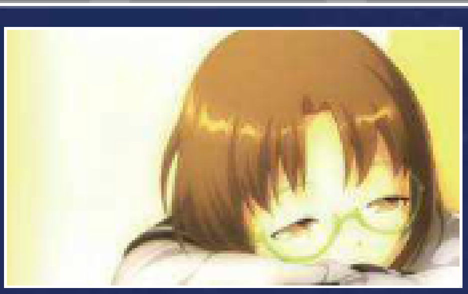
6-10 力を求める者
・AOS（橙八、久音、アハト）
6-11 友の不在
・PR 更新（晃）
・记事更新
「ホテルでガス爆发」（Hot!）
「お礼を传えたいのです…」（Es）（气になる）
「质问 No.0339 父と连络が取れません」（Es）（气になる）
「ホテルが爆发した!! 【ハローブログ】」

7话 それぞれの想い

7-1 忠告
・AOS（ひなた、橙八、晃）
7-4 不信感
・记事更新
「续くライフラインの不调」
「また！ 新横崎市で死亡事件」
「友达とケンカした」（Es）（气になる）
「ホテルカフェで爆发骚ぎ！」
7-7 天ノ矛坂の使命
・记事更新
「胜利のカギは盆栽?」（ひなた）（气になる）
「立ち入り规制いまだ解けず」
「ホテルカフェ 营业再开」
「ガス管 临时点检」
・PR 更新（冥）
7-8 歼灭对象
・AOS（冥、橙八、晃）

8话 祸き兽の叫び

8-1 赖れる人
・AOS（橙八、Es、エルス）
・PR 更新（晃）
8-2 モノの价值
・记事更新
「新横崎市少年死亡事件 同一犯か?」
「お见舞いの品物」
8-4 诱拐
・记事更新



「ワダツミ 家族が失踪宣告申し立て」
「急病人? 【つぶやきメモ】」
「【变死事件】终息の兆し?」
「我が家に弟がやってきました！」（ひなた）（气になる）
8-6 搜索
・PR 更新（ひなた、由贵）
8-8 收束
・AOS（久音、橙八、由贵）

9话 救い

9-1 恶梦の续き
・AOS（橙八、Es、鹈丸）
9-2 解放と破坏
・P 更新
・PR 更新（ゼクス）
・记事更新
「うおぉぉ…ビル爆发した…」
「梦と愿望」
「タクドラのつぶやき」
※ 此处翻看全部人物介绍，应该能获得奖杯"目移りしちゃう"
9-7 T- システム
・记事更新
「【ワダツミ】祈りのキャンドル灯す」
「谜の连中がうろついてる」
「TOi 占い」
9-8 十圣ドライ
・AOS（橙八、久音、林檎）

10话 护りたいもの

10-1 危机一发
・AOS（橙八、Es、ドライ）
10-8 演说
・AOS（ひなた、橙八、鹈丸）
10-13 终わらない物语
・进入结局前查看全部 TIPS

Es路线攻略

★读取 SAVE A
5-5 プールへ行こう
・记事更新（未列出记事标题的不要查看）
「新横崎洋果子ツア－魅惑のプリン编」（Es、ひなた、晃）（气になる）
「水着：机动性の高さ」（Es）（气になる）
「みなさんの名前の由来ってなに?」（Es、ひなた、晃）（气になる）
5-8 变死事件
・PR 更新（ひなた）
5-10 结界探索
・记事更新
「今日の夕饭（つぶやきメモ）」（Es、ひなた、晃）（气になる）
5-11 望む世界
・PR 更新（久音、ゼクス）

6话 异邦人

6-1 异邦人
・PR 更新（エルス）
6-3 エルス
・PR 更新（エルス）
6-4 明日の予定は
・记事更新
「段差は气を付けろよ」（Es）（气になる）
6-9 そして
・PR 更新（アハト）
6-11 友の不在
・PR 更新（晃）
・记事更新
「ホテルでガス爆发」（Hot!）
「お礼を传えたいのです…」（Es）（气になる）
「质问 No.0339 父と连络が取れません」（Es）（气になる）

7话 それぞれの想い

7-4 不信感
・PR 更新（Es、鹈丸、晃、アベンジ）
・记事更新
「友达とケンカした」（Es）（气になる）
7-7 天ノ矛坂の使命
・记事更新（全部不读）
・PR 更新（冥）

8话 祸き兽の叫び

8-1 赖れる人
・PR 更新（晃）
8-2 モノの价值
・记事更新
「【相谈】物置の人形」（Es）
8-4 诱拐
・记事更新（全部不读）

9话 救い

9-2 解放と破坏
・P 更新
・PR 更新（由贵、リッパー、ゼクス）
・记事更新
「失踪宣告 全国で 200 件」（Es）（气になる）
9-7 T- システム
・记事更新（全部不读）

10话 ワダツミ

10-1 ドライとの对决
・AOS（Es、橙八、ドライ）
10-4 再会
・PR 更新（ドライ）
10-9 师匠の赖み
・AOS（橙八、久音、エルス）
10-10 ウソつきからの手纸
・PR 更新（林檎、アハト、ドライ）
・此处翻看全部角色介绍

11话 赎罪

11-1 传承の地へ
・AOS（橙八、ひなた、アベンジ）
11-8 その先へ
・AOS（冥、橙八、鹈丸）

12话 XBLAZE

12-1 援军
・AOS（Es、橙八、鹈丸）
12-8 绝望と希望
・AOS（橙八、Es、ゼクス）
12-13 未来へ
・进入结局前查看全部 TIPS

暗の兽路线攻略

★读取 SAVE A

5-5 プールへ行こう

・记事更新

「新横崎洋果子ツア－魅惑のプリン编」(Es、ひなた、晃)(气になる)

「水着:机动性の高さ」(Es)(气になる)

「みなさんの名前の由来ってなに?」(Es、ひなた、晃)(气になる)

5-10 结界探索

・记事更新

「今日の夕饭(つぶやきメモ)」(Es、ひなた、晃)(气になる)

6话 异邦人

・不看任何记事更新

7话 それぞれの想い

・不看任何记事更新

8话 祸き兽の叫び

・不看任何记事更新

暗の兽

暗の力

终わりの始まり

暗の兽

伪りの终焉

・AOS(ゼクス)

・看过 AOS 后查看全部 TIPS

久音路线攻略

1话 出会い

1-2 幕开け

・P 更新

・PR 更新(ひなた、晃)

・记事更新

「新横崎市连续变死事件>遗体の侧に不审者」(气になる)

1-7 事件发生

・PR 更新(林檎)

1-8 访问者

・PR 更新(雄叫男)

・PR 更新(Es、城和泉吾郎)

・PR 更新(鹈丸)

・PR 更新(冥)

2话 抗えない罪

2-1 中庭で

・PR 更新(鹈丸)

2-2 GPS

・P 更新

・PR 更新(Es)

・记事更新

「都市传说宝库【阴阳师】」(气になる)

「ゾンビを追う魔法使い:噂.Net」(久音、冥)(气になる)

・PR 更新(冥)

2-5 トラブル

・PR 更新(长袖男)

2-7 后始末

・记事更新

「アニメパワ－! 外国人观光客增加」(久音、冥)(气になる)

「【闭锁特区】特区の安全性」(气になる)

2-8 姉の归宅

・PR 更新(由贵)

3话 十圣

3-3 爆炎の魔女

・记事更新

「故乡を离れ一人旅」(久音、冥)(气になる)

・PR 更新(久音)

3-4 十圣登场

・PR 更新(アハト、ドライ、长袖男)

3-6 新たな居候

・记事更新

「特区侵入してきたったwww」(气になる)

3-7 登校中

・P 更新

・PR 更新(久音)

・PR 更新(冥)

4话 异端

4-2 平和な昼食

・PR 更新(久音)

4-3 理由

・PR 更新(ゼクス)

・PR 更新(アハト、ドライ)

4-4 事件の予感

・记事更新

「めっちゃかわいい子いたわ~」(久音、冥)(气になる)

「连续变死事件 搜查员增员か?」(气になる)

4-6 冥のお仕事

・PR 更新(リッパ－、长船秋生)

4-8 合流

・PR 更新(アベンジ)

4-10 コ－ド:エンブリオ

・记事更新

「高架下に血まみれの男」(久音、冥)(气になる)

「【お宝】サニ－サンド号发见【ゲット!】」(气になる)

5话 望む世界

5-3 乐しい买い物

・记事更新

「巨大室内プ－ル OPEN!」(气になる)

5-5 プ－ルへ行こう

・PR 更新(Es)

・记事更新

「魔法少女 マジカルビ－ト アニメ化!」(气になる)

「【水着】今日は大人な气分」(久音)(气になる)

「おい! この水着wwww」(冥)(气になる)

5-11 望む世界

・PR 更新(久音、ゼクス)

6话 对话

6-1 心配

・AOS(橙八、久音、アハト)

6-4 搜索

★此处存档 [SAVE B]

・记事更新

「会社休んで地元に归った」(久音)(气になる)

「おまいらどうおもう?」

6-8 右往左往

・PR 更新(アハト)

・记事更新

「TOi 占い」

「电车が止まってるんだが…」

「このカレ－屋のおね－さんww」(久音)(气になる)

6-12 予期せぬ事态

・AOS(久音、橙八、ドライ)

7话 灾いを成す者

7-1 冲击

・记事更新

「续くガス管の不调 点检を要请」

「また! 新横崎市で杀人事件」

7-3 过去

・AOS(冥、橙八、リッパ－)

7-5 偶然

・记事更新

「特区内に谁かいるようですが、どうしたら」

「【都市传说】都市の地下」

「ガス管 临时点检」

「ビ－ちゃんが死んだ(AA)」(久音)(气になる)

7-8 追迹者

・AOS(橙八、冥、アベンジ)

8话 正义の战い

8-1 消えた橙八

・AOS(久音、橙八、林檎)

8-2 搜索开始

・PR 更新(由贵、リッパ－)

8-3 逃亡の果て

・PR 更新(Es)

8-8 ゼクス登场

・AOS(久音)

・PR 更新(林檎)

・此处查看全部角色介绍

8-11 ありがとう

・进入结局前查看全部 TIPS

冥路线攻略

・读取存档 SAVE B

6-4 搜索

・记事更新

「昔取ったキネヅカ?」(冥)(气になる)

「おまいらどうおもう?」

6-8 右往左往

・PR 更新(アハト)

・记事更新

「ちょっと…お愿い闻いて…」(冥)(气になる)

「TOi 占い」

「电车が止まってるんだが…」

7话 災いを成す者

7-1 冲击

・记事更新

「続くガス管の不调 点検を要请」

「また！ 新横崎市で杀人事件」

「电车が止まってたんだが…」

（冥）（气になる）

7-5 偶然

・PR 更新（冥）

・记事更新

「特区内に谁かいるようですが、どうしたら」

「【都市传说】都市の地下」

「ガス管 临时点检」

8话 罪と罚

8-1 消えた橙八

・AOS（冥、橙八、林檎）

8-2 搜索开始

・PR 更新（由贵、リッパー）

8-8 人质

・AOS（冥）

8-11 封印

・PR 更新（林檎）

8-12 行方

・此处查看全部角色介绍

8-13 旅へ

・进入结局前查看全部 TIPS

三个BAD END回收

①读取存档 SAVE B

6-4 搜索

・记事更新

「会社休んで地元に归った」（久音）（气になる）

「昔取ったキネヅカ？」（冥）（气になる）

6-8 右往左往

・PR 更新（アハト）

・记事更新

「ちょっと…お愿い闻いて…」（冥）（气になる）

「このカレー屋のおねーさんww」（久音）（气になる）

7话 怠惰の证明

7-1 觉悟なき者

・AOS（ゼクス）

・BAD END 回收后存档

②读取存档 SAVE B

6-4 搜索

・从这里至第 8 话所有记事更新都不看，会进入另一条“暗の兽”路线

暗の兽

暗の力

终わりの始まり

暗の兽

伪りの终焉

・AOS（ゼクス）

・看过 AOS 后查看全部 TIPS

・BAD END 回收后存档

③ Setting 画面把 SkipSetting 调成 NOT STOP

1话 出会い

1-1 梦

・从一开始至第 5 话所有记事更新都不看

宵に消えるもの

・BAD END 回收后存档

ギャグ搞笑路线攻略

特别注意：因为○键和 × 键功能相反的按键 BUG 问题，本作用欧美版主机无法进入搞笑章节，当然也就无法白金了！另外，最后结局前会出现最后一个 TIPS，一定要在还可以按出 TIPS 前将所有 TIPS 确认一遍，顺利的话就能取得全 TIPS 的金杯。要是没有拿到可能麻烦就大了，请先回忆之前需要查看 TIPS 的提示处你是否都照做了，然后把有所怀疑的路线再打一次。

1话 出会い

1-2 幕开け

・P 更新

・PR 更新（ひなた、晃）

・记事更新

「新たな事象の发生」（气になる）

・确认后存档，然后退回标题画面

・于标题画面输入“右左上下 ×× ○ × □”进入搞笑剧情

1话 ぷろろ-ぐ

1-2 新入りくん

・P 更新

・PR 更新（Es、エルス、林檎）

・记事更新

「【ぬこと】ぬこ日记 6【おっさん】」（气になる）

「食材ならお任せ！ しんよこ屋！」

ばっどえんど

・AOS（林檎、橙八、エルス）

・GAME OVER

・于标题画面输入“右左上下 ×× ○ × □”再次开始

1话 ぷろろ-ぐ

1-2 新入りくん

・P 更新

・PR 更新（Es、エルス、林檎）

・记事更新

「【ぬこと】ぬこ日记 6【おっさん】」（气になる）

2话 黄昏を彩る食材

2-1 情报屋

・AOS（橙八、ひなた、ゼクス）

・PR 更新（ドライ）

2-2 黄昏を彩る食材

・PR 更新（ドライ）

・PR 更新（Es、アハト）

・PR 更新（久音、アハト）

2-3 一时归还

★此处存档 [SAVE 1]

・记事更新

「(｀・ω・´)ノ」

「||Φ|(|・|・|・|)|Φ||」

「:-)」

「('・ω・`)」（气になる）

ばっどえんど

・AOS（橙八、久音、鹌丸）

・GAME OVER

・读取存档 SAVE 1

2-3 一时归还

橙八「え？ あ……新着だ。」

・记事更新

「('・ω・`)」（气になる）

3话 山河を映した食材

3-1 手がかり

・AOS（アハト、橙八、ドライ）

・PR 更新（アベンジ）

・PR 更新（リッパー）

3-3 再び归还

・PR 更新（冥）

★此处存档 [SAVE 2]

・记事更新

「ギュウ・ミート」

「シグナルレッド・トマト」

「ゴールデン・チキン」

「スカイブルー・オニオン」

「クリムゾン・ジャガイモ」（气になる）

※ 此处应该能获得奖杯“TOi 依存症”，也就看过所有的记事更新

ばっどえんど

・AOS（由贵、橙八、アベンジ）

・GAME OVER

・读取存档 SAVE 2

・记事更新

「クリムゾン・ジャガイモ」（气になる）

4话 日轮を宿した食材

4-1 魔王降临

・AOS（橙八、冥、リッパー）

4-2 日轮を宿した食材

・PR 更新（鹌丸、晃）

4-3 最后の食材

・PR 更新（久音、ゼクス）

5话 隠された食材

5-1 ゼクス

・AOS（橙八、Es、魔王アキラ）

※ 此处应该能获得奖杯“记录を司る者”也就是看过所有的 AOS，如果没出就麻烦了，只能重打。

・PR 更新（冥、ゼクス）

5-2 隠された食材

・PR 更新（久音、冥、ゼクス）

・PR 更新（ひなた）

・PR 更新（由贵）

5-3 カレーなる女神样

・PR 更新（ひなた）

・此处查看全部角色介绍

5-5 新たなる旅路

・林檎「どうした？ 喜びの余り言叶も出ないようだな！」

・当出现上面这句对白时打开 TIPS 全部看一遍

※ 此处应该能获得奖杯“歩くデータバンク”即看过所有 TIPS，没出的话你懂的。

※ 剩余奖杯进入 EXTRA 画面应该都能获得，听音乐的奖杯每首曲子听上一两秒就行了。如果查看片段时发现 8A 是空着的，那么就需要再读取一次 SAVE A，然后照一周目攻略一直打过第 9 章，存档退出后再进 EXTRA 查看一下就有了。一切顺利的话（AOS、TIPS 均没有出事故）白金想必也是这个时候就出来。

文 CHN-SharkFY 编 胜负师 美编 心の永恒

距离上一作《极速赛车手起跑线》发布已经过去5年了，相比《极品飞车》一年至少一作的频率，Codemasters 给人一种慢工出细活的感觉，加之 Codemaster 制作赛车游戏的口碑非常不错，所以《极速赛车手 2》还是值得喜欢赛车的玩家尝试的，不过这作让人略有些失望的是家用机版本的画面很一般，当然，对于追求奖杯的玩家来说，本作的难度还比较友好，不会像其他高难度让人望而却步。

极速赛车手 2		Codemasters	竞速
PS3	GRID 2		美版
	2013年5月28日	本地1-2人、在线2-8人	59.99美元
	无对应该周边	对应玩家年龄：全年龄	

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	25 – 30 小时
在线奖杯	9
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	有 ※
硬件需要	有好友配合，最好有两个手柄

Every Trophy Counts 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

注意 ※ 游戏有一定几率会遇到读盘死机的情况，反复尝试如不能解决，建议删除安装包，再重新安装一次。另外，此攻略的奖杯顺序跟 PS3 列表里面的顺序不一样，进行了板块分布，让玩家更直观的了解到自己该注意哪些奖杯，加快白金速度。

●第一部分：事先注意型奖杯

这部分奖杯一共 13 个，达成条件都非常简单，需要提前注意一下奖杯要求，在游玩单机流程时顺便获得的奖杯，以防通关后选关再挑战，节省时间。

Pinball Wizard 铜杯

取得条件： 在一个线下赛事中撞击所有的竞争者并且取得最终胜利

奖杯说明： 最简单的获得方法是整个游戏的第二场比赛 California Race: Pacific Way，这个赛事只有 5 名竞争者，在以第一名到达终点前跟这 5 名车手发生碰撞即可，如果你已经错过这个赛事，利用 Timeline 可以重新游玩已经打过的赛事。

Eat It! 铜杯

取得条件： 赢得第一轮的 Touge 赛事使用了 5 秒规则

奖杯说明： Touge 赛事就是一对一的比赛，比赛有两种赢法，一种是以第一名通过终点，还有一种是超过对手 5 秒钟提前结束比赛。这个奖杯就是让玩家使用第二种方法取得胜利，可以把赛事难度降低，如果觉得最简单难度都拿不到的话开始比赛后你可以选择故意撞电脑，有很大机会会把电脑撞翻车，这样你有足够时间超越电脑 5 秒钟，你会在屏幕上看到 -5 和 +5，当 +5 全部被覆盖时候就说明你赢了。

C-C-C-Combo Maker 铜杯

取得条件： 在 Overtake event 中达到最大连击数

奖杯说明： Overtake event 就是玩家通过超过福特 F150 来提升分数的赛事，每超过一辆 F150 增加 100 点的积分，最大连击积分为 1000 点，不小心撞击墙壁或者其他车辆积分累计归零，也就是说玩家要不碰撞的前提下连续超过 10 辆 F150 即可，Overtake event 只有在 PROMO 模式里面才有，随着流程的进行有的 Overtake event 路段非常宽连续超 10 个不是什么难题。

Vanishing Point 铜杯

取得条件： 驾驶白色道奇 挑战者(Dodge Challenger) 赢得一场比赛

奖杯说明： 首先要改装一下你的车，选 择 My Vehicles> Tier2 > Dodge Challenger。将车辆喷成亚光白色 (Matte White)，然后随便赢得一场比赛即可。

Rocket Manski 铜杯

取得条件： 你驾驶的速度超过 230mph 的俄罗斯鱼雷

奖杯说明： 随便选择 Tier4 里面的车，当车速超过 230mph (370kmh) 时，撞向墙壁报废车辆即可获得。

Sellout 铜杯

取得条件： 在你脑海里面只有一件事：钱钱钱！完成 20 个赞助商的项目

奖杯说明： 每个赛季开始前都会让你选择赞助商，不用刻意去看赞助商项目的达成要求，要求基本都很简单，只要这个赛季的所有赛事都拿到第一，在这过程中基本所有赞助商的项目都能完成，一般打到第三赛季的资格赛时，会获得此奖杯。

Ring Master 铜杯

取得条件： 在车辆挑战赛中的 Red Bull Ring 赛道中比规定时间提前 5 秒完成

奖杯说明： 这个奖杯比较容易错过，不过在这 5 个赛季中有很多机会解锁这个奖杯，当在车辆挑战模式里面看到有 Red Bull Ring 赛道时就可以解锁，规定的时间是根据玩家选择的难度而变化，如果觉得不能提前 5 秒完成可以把难度降低。

Master Racer 银杯

取得条件： 以最难难度完成生涯赛中的一个赛事并且不使用闪回

奖杯说明： 在游戏菜单中选择 Options & Extras > options > difficulty 来修改难度，把难度调整为 very hard，然后随便选择一个 career event 生涯赛，也可以通过 Timeline 选择曾经完成过的简单赛事。

Beginner's Luck 铜杯

取得条件： 在 Time Attack event (时间赛) 中在第一圈就设定本次比赛最快单圈时间

奖杯说明： 在时间赛中，在第一圈要跑出第一名的最好成绩。

Pedal to the Medal 银杯

取得条件： 在一场职业生涯赛中不使用刹车赢得比赛

The Artist 铜杯

取得条件： 自定义 5 辆车

奖杯说明： 职业生涯中获得的车辆可以通过自定义来让你的车辆与众不同，自定义 5 辆车即可。

Quantum Leap 铜杯

取得条件： 使用 Timeline 完成一场过去的比赛

Flawless Victory 铜杯

取得条件： 赢得一场 overtake 赛事并且没有发生任何碰撞 (不包含全球挑战赛事)

奖杯说明： 最简单的方法是自定义赛事，选择 overtake 模式，把 flashbacks 设定为无限数量，如果发生碰撞就就使用闪回。

●第二部分：流程奖杯

这部分的奖杯有 22 个，主要是通关类奖杯，还有一部分奖杯达成条件过于简单，在通关过程中你一定会自动获得，不会错过。建议玩家以简单难度开始 World Racing Series Career（单机流程），只要按流程完成所有赛事的第一名便可以完成这部分的所有奖杯。所有赛事包括 CLUBS 俱乐部赛 /WRC 主流程赛事，车辆挑战赛事，PROMO 赞助商宣传赛。

Here's My Number, Call Me Maybe?

铜杯

取得条件： 当玩家进入游戏完成第一场介绍比赛时会获得

That New Showroom Smell

铜杯

取得条件： 当玩家完成第一季 WSR 的全部赛事时获得

Oriental Express

铜杯

取得条件： 当玩家完成第二季 WSR 的全部赛事时获得

Going Global

铜杯

取得条件： 当玩家完成第三季 WSR 的全部赛事时获得

Even Balboa Had a Montage

铜杯

取得条件： 当玩家完成第四季 WSR 的全部赛事时获得

The World's Greatest

金杯

取得条件： 当玩家完成第五季 WSR 的全部赛事时获得

T3XT M3SSAG1NG I5 GR8

铜杯

取得条件： 当玩家完成第一季的 CLUBS 俱乐部赛进入 WSR 赛事时获得

Internet Famous

铜杯

取得条件： 当玩家完成第二季的 CLUBS 俱乐部赛进入 WSR 赛事时获得

Clubbed to Death

铜杯

取得条件： 当玩家完成第三季的 CLUBS 俱乐部赛进入 WSR 赛事时获得

Toca Juniors No More

铜杯

取得条件： 这个奖杯是当你第一次用超级房车完成一个赛事时获得（在第五赛季才能驾驶超级房车）

Imma Let You Finish

银杯

取得条件： 当玩家的粉丝数量超过 2350 万时，这个奖杯就会解锁

奖杯说明： 这个奖杯会在第五赛季末尾的时候解锁，游玩 PROMO 模式（赞助商宣传模式）会大大增加 FANS 数量，不要错过每个赛季的 PROMO 模式。

Touge Fast, Touge Furious

铜杯

取得条件： 赢得职业生涯里面的 Touge 赛事

奖杯说明： Touge 赛事就是一对一的比赛，比赛有两种赢法，第一名通过终点或超过对手 5 秒钟提前结束比赛。随便选择一种都可获得这个奖杯，如果选择第二种还可以同时获得 Eat It! 这个奖杯。

Mo Money, No Problems

铜杯

取得条件： 完成 5 个赞助商的项目

奖杯说明： 每当一个赛季开始的时候，会让玩家选择赞助商，随便选择赞助商即可，不用刻意的去看赞助商项目上面的要求，只要完成这个赛季的所有赛事，这些赞助商的项目自然而然的完成，非常简单。

You rOCDed!

金杯

取得条件： 所有生涯赛事都获得了第一，不管是通过正常流程还是使用 Timeline

奖杯说明： 按流程把所以赛事均获得第一即可获得奖杯，如果觉得某些赛事很难的话，可以降低难度。

Sideways Shenanigans

铜杯

取得条件： 进行了 100 米的漂移

奖杯说明： 非常简单随便一漂就能达到 100 米。

Could It Be Magic?

铜杯

取得条件： 在生涯赛事中打败所有有声望的车手

奖杯说明： 以下是跟奖杯有关赛事的名单——Clubs in WSR season

1：New Union，Trans America Pacers。Clubs in WSR Season

2：Divizero，Eliminacion，Euro Rand。Clubs in WSR season

3：Kowloon Dragons，Dubai VIP，Haruna Kyojin。

A Vision of What's to Come

铜杯

取得条件： 赢得一场 Promo 赛事

Making My Way Down Town

铜杯

取得条件： 玩家的驾驶里程达到 1000 英里（1610 公里）

SWAGtastic!

铜杯

取得条件： 打破车辆挑战所规定的时间

奖杯说明： 完成第一场车辆挑战的时候获得。

Jack of all Trades

铜杯

取得条件： 玩过游戏中所有的比赛模式

奖杯说明： 一共有 9 种——Time Attack，Faceoff，Drift，Race，Eliminator，Overtake，Endurance，Togue，Checkpoint。

Harlem Globeshaker

铜杯

取得条件： 在所有城市至少都进行过一场比赛

奖杯说明： 一共有 9 个城市——Barcelona，California，Chicago，Cote D" Azur，Dubai，Hong Kong，Miami，Okutama，Paris。

Winging It

铜杯

取得条件： 赢得一场 LiveRoute 赛事

奖杯说明： LiveRoute 赛事都是在 PROMO 模式里面，这个赛事的特点是赛道会随时变换，不固定。时间结束时排在第一即可获胜。

●第三部分：网战奖杯

一共有 9 个网战杯，有个奖杯必须有好友来帮忙，剩下的奖杯在达到网战等级 10 级时基本都会解锁。

All Night Long

金杯

取得条件： 完成在线 Endurance race 模式

奖杯说明： 去多人模式，搜索 Endurance race，完成这个模式没有发生碰撞即可，不必去赢。

One For The Team

铜杯

取得条件： 你完成个人全球挑战目标和终极社交

奖杯说明： 选择多人模式 Multiplayer (GRID Online) > Events > Global Challenge. 注意当你选择 Global Challenge 的时候，会让你通过 RaceNet 登陆一个账号，如果没有，玩家需要注册，注册需要填写注册名字，邮箱，密码，看不懂英文的玩家注意！密码开头一定要是大写的英文字母，要不无法注册，注册完之后一定要记住密码，往后还有一个奖杯需要用电脑登陆这个账户才能完成。进入 Global Challenge 完成一场比赛即可，不管获得的是铜、银还是金徽章，都会得到这个奖杯。

Global Domination

铜杯

取得条件： 赢得这一周的全球挑战

奖杯说明： 获得这个奖杯需要好友帮忙，或加自己的小号为好友，让一个好友进入Global Challenge，完成一场赛事，获得少量积分，然后你进入这个模式随便玩几个赛事积分超越好友就行，奖杯要等一周，美国时间周五结算积分排名和更新赛事。

A Different Class

铜杯

取得条件： 改装一辆车，并把这辆车归为改装车辆

奖杯说明： 在进入多人模式的 Upgraded 改装车辆。如果你想快速的获得奖杯，可以选择 Tier 1 里面的车，例如 Alfa Romeo，改装费用也非常便宜，把所有可以改装的项目都选上，这辆 Tier 1 里面的 Alfa Romeo 就会归类到 Tier 2 里面，奖杯也会随之弹出。

Harder, Better, Faster, Stronger

铜杯

取得条件： 使用改装过的车辆赢得一场比赛

奖杯说明： 使用上面举例说明改装的 ALFA Romeo，在线跑一场赛事，胜出后得到此奖杯

Keep Your Friends Close...

铜杯

取得条件：与对手离得很近的状态下通过终点赢得比赛

奖杯说明：要想解锁这个奖杯需要在多人模式里面查看 Rival（对手），然后跟这个对手比赛，以微弱优势赢得比赛。但是 Rival 模式里面的对手是服务器随机给你分配的，你需要跟这个不认识的玩家达成以下条件才能解锁奖杯：同时在线，还要进入同一个房间，并且你还要这个对手紧贴你的车尾通过终点，如果不约好的话，这几乎是不可能办到的事，感觉这个 Rival 模式就是多此一举。不过还要一个办法就是用电脑登陆 GRID2 的官网，自己选择自己的对手。如何添加你的好友进入 Rival 模式呢？

第一步：用电脑登陆 https://racenet.codemasters.com/ 输入你之前通过 RaceNet 在 ps3 注册的账号。

第二步：搜索你要添加的好友，进入网页后你会在右上角看到 DRIVER SEARCH，注意这个名字不是 PSN 的名字，是你好友在 PS3 通过 RaceNet 注册的名字。进入好友的界面后会看到右下角有一个添加好友，点击 SEND，等待你的好友同意。

第三步：回到自己的界面，在界面的右侧中间区域，点击 LATEST ACTIVITY，之后进入 HOME 界面，点击中间区域的 GRID2 RIVALS。进来之后，选择有 + 号的空白区域添加好友为对手，发送之后，等待好友同意，就成为对手了。

第四步：回到 PS3，进入 Rival 模式查看是否添加成功，成功后从 Rival 模式中退出来，进入网战模式邀请好友，自定义一场比赛，在通过终点前让好友尾随你或者通过撞你车尾顶过终点，结束赛事后获得奖杯。

Dipping Your Toes

铜杯

取得条件：网战等级到达 10 级

Natural Ability

铜杯

取得条件：赢得一场在线 playlist 模式

Social Butterfly

铜杯

取得条件：进入多人 playlist 模式，在同一房间连续游玩至少 5 场赛事

●第四部分：技巧型奖杯

有些单机奖杯会有特殊要求，这样的奖杯有 6 个，玩家需要多次尝试，选择自定义比赛获取这些奖杯。

Tokyo Drift

银杯

取得条件：驾驶马自达 RX-7 或者尼桑 GTR R34 在 Okutama 的漂移赛中获得 35 万的积分

奖杯说明：自定义比赛的推荐选项如下——

Race Type: Drift

Vehicle Tier: Tier Two

AI Drivers: Very Easy

Track Selection: Okutama (Tenshi Way, Day)

Advanced Options: Flashbacks unlimited（无限闪回，多次失误也无妨）

Vehicle: Nissan Nismo R34T-R Z-Tune or Mazda RX-7 Type RZ

以下是漂移积分获得加乘的一些要领，注意！在漂移过程中发生碰撞，积分归零——

X3：漂移入弯时紧贴护栏或弯道，并且漂移通过旗杆（每个弯道入弯和出弯的地方各有一个旗杆）。

X4：漂移入弯时紧贴护栏或弯道，并且漂移通过入弯的旗杆和出弯的旗杆。

X5：漂移入弯时紧贴护栏或弯道，并且在不损失速度的情况下漂移出弯的时候也要紧贴护栏或弯道，同时也要漂移通过入弯的旗杆和出湾的旗杆。

Drifting Like a Boss

铜杯

取得条件：单次漂移获得 25 万分

奖杯说明：自定义比赛的推荐选项如下，参照上文分数加倍要领，反复尝试——

Race Type: Drift

Vehicle Tier: Tier Two

AI Drivers: Very Easy

Track Selection: Okutama (Toril Rush, Day)

Advanced Options: Flashbacks unlimited

Vehicle: Nissan Nismo R34T-R Z-Tune

Shaken Not Stirred

铜杯

取得条件：将你的车至少翻滚 7 次并且最后四轮着地，就像邦德所做的一样

奖杯说明：自定义比赛的推荐选项如下——

Race Type: Race

Vehicle Tier: Tier Two

Rounds: 1 Round

Advanced Options: Flashbacks unlimited

Track Selection: Hong Kong – Magazine Gap – Day/Night

Vehicle: Nismo R34T-R Z-Tune

如图所示，将车往正前方的土坡上开，比较容易达成多次翻滚，如果翻滚次数不够就使用闪回，具体位置可以看左下角红条走的位置。

Remember Me?

铜杯

取得条件：你超了对手整整一圈

奖杯说明：获得这个奖杯最简单的办法就是分屏双手柄模式下，不控制 2 号手柄，用 1 号手柄超过 2 号手柄一圈即可。注意一开始的时候需要控制 2 号手柄通过起跑线，之后就可以不用再控制了。如果没有 2 个手柄，有 2 种方法，一是把电脑撞报废，让他走不动，这个不容易掌握。二是自定义比赛把圈数设定的多一点，电脑难度为最简单。

California Dreaming

银杯

取得条件：在 3 分钟之内完成 California Big Sur 这个赛道（不包含漂移赛）

奖杯说明：自定义比赛的推荐选项如下，稍微有一点失误的话，就使用闪回，争取做到每个弯道都很完美——

Race Type: Race or Faceoff

Vehicle：Tier Four

AI Drivers: Very Easy

Track Selection: Location California (Big Sur 9.6) Day time

Vehicle: 随便一辆顺手的超级跑车

Advanced Options: Unlimited flashbacks and make damage visual only.

Gone in 60 Seconds

铜杯

取得条件：驾驶 Ford Mustang Mach 1 在 60 秒之内完成 Chicago – Wabash Run

奖杯说明：自定义比赛的推荐选项如下——

Race Type: Race

Vehicle Tier: 1

Rounds: 1

AI Drivers: Very easy

Advanced Options: Make damage visual only and set flashbacks to unlimited.

Track Selection: Location Chicago – Wabash Run

Vehicle:Ford Mustang Mach 1

这个奖杯可以单机拿到也可以网战中拿到，时间非常苛刻，有一定的难度，需要每个弯道都要相当完美，可以把圈数设置多一点，反复尝试。如果想单机中拿到，尽量做到所有的弯道都不要去踩刹车，要通过惯性小幅度漂移过弯，这就考验玩家提前转向的能力。如何玩家不擅长赛车游戏，可以选择在网战中拿此奖杯，因为网战中的车辆是可以改装性能的，提升性能后，自定义此赛道，邀请一个好友陪你一起比赛。

文 胜负师

美编 心の永恒

《假面骑士》作为日本特摄片中的经典系列，至今已有 40 余年的历史，在特摄片爱好者中有着很高的地位。以假面骑士为题材的游戏本就不多，高清作品更是只此一家，这也让《假面骑士穿越战争》受到了不少粉丝的关注。游戏是无双风格的，画面有些马虎，玩法和目的也比较单一，不过对原作的细节还原还是很到位的，各种授权也是下足了工夫。游戏中的不少设定让人想起了同样属于授权游戏的《圣斗士星矢战记》，连奖杯难度也与之看齐，甚至更低，毕竟游戏中没有任何评价相关的奖杯，奖杯构成也是非常简单，属于不用怎么花心思就能白金的游戏。

假面骑士 穿越战争	NBGI	动作
PS3 仮面ライダー－バトライド・ウォー－		日版
2013 年 5 月 23 日	本地 1 人	7480 日元
无对应周边		对应玩家年龄：13 岁以上

奖杯总数	40	铜杯	25	银杯	11	金杯	3	白金	1

●白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	20 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 编年史模式通关。难度与奖杯无关，全程简单都无所谓。过程中可以解锁其他假面骑士，待解锁假面骑士 W 后，凡是不必使用特定角色打的关卡都用 W 来打。W 相当于《圣斗士星矢战记》里一辉这样的神角色，△＋○键一路碾压，配合技能可以打出很高的连击数，便于赚钱，而且变身后的 W 实力也很强，开摩托的速度也快，几乎是无缺点的万能型角色。只是一直用同一个角色难免有些无聊，这个推荐仅针对想快速白金的同学。

2. 骑士之路模式通关。这个模式的内容与编年史的重复度较高，用 W 快速碾过去依然是最省时的办法。两大模式全打完就离白金不远了，过程中需要注意的是优先购买和装备增加连击数、连击持续时间以及购物点数的手办，其他手办基本用不上，等钱多了再一口气买吧。另外，游戏中但凡需要赶路的地方就骑摩托，尽量多累积一些行驶距离。

3. 搬空商店。如果还差点钱就选自由任务打上几关小刷一下。最后只剩下开摩托车行驶 555 公里的奖杯了，利用下文提到的挂机心得可以比较省心地刷够行驶距离。白金最快可在 20 小时之内取得。

究极のライダ－ 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

ベテランライダ－ 银杯
取得条件：骑士之路通过 10 条路线

ビギナ－ライダ－ 铜杯
取得条件：骑士之路通过 1 条路线

マスタ－ライダ－ 金杯
取得条件：游骑士之路通过全路线

さあ、ショ－タイムだ！ 铜杯
取得条件：编年史模式第一个任务完成

フィナ－レだ！ 金杯
取得条件：编年史模式全任务通关

フィギュアコレクタ－ 金杯
取得条件：获得全部骑士手办
奖杯说明：手办是随游戏进度解锁的，全手办需要大量金钱，使用 W 尽量装备增加连击数以及增加购物点数的手办，可以在打完两个模式时就赚够钱买下商店里所有的东西，免去了集中再刷的重复时间。

みんなの笑顔の為に！ 铜杯
取得条件：编年史模式“空我”任务完成

アギトの為に、人間の為に！ 铜杯
取得条件：编年史模式“呼び逢う魂”任务完成

俺は人を守るためにライダ－になったんだ！ 铜杯
取得条件：编年史模式“妹の想い 兄の想い”任务完成

俺には夢はない、でも守ることはできる 铜杯
取得条件：编年史模式“俺の…梦！？”任务完成

俺は运命と战う！ 铜杯
取得条件：编年史模式“Double Joker”任务完成

いくぞ！少年！ 铜杯
取得条件：编年史模式“响く鬼 食らう童子”任务完成

天の道を往き…总てを司る… 铜杯
取得条件：编年史模式“VS 最恐”任务完成

俺、参上！ 铜杯
取得条件：编年史模式“今明かす爱と理（ことわり）”任务完成

キバッていくぜ！ 铜杯
取得条件：编年史模式“ウェイクアップ キバの记忆”任务完成

通りすがりの假面ライダーだ! 铜杯

取得条件： 编年史模式“宇宙で最も迷惑なヤツ”任务完成

さあ、お前の罪を数えろ 铜杯

取得条件： 编年史模式“全てを振り切れ”任务完成

ライダーは助けあいでしょ 铜杯

取得条件： 编年史模式“明日のメダルとパンツと掴む腕”任务完成

宇宙キターッ! 铜杯

取得条件： 编年史模式“この支配からの卒业”任务完成

约束する、俺がお前の最后の希望だ! 铜杯

取得条件： 编年史模式“不死鸟のごとく”任务完成

奖杯说明： 以上均为编年史模式的剧情奖杯，通关过程中一路取得，不会遗漏。

さぁて、稼ぎますか 铜杯

取得条件： 获得购物点数 10 万以上

奖杯说明： 以下没有特别说明的数量累计型奖杯都可以在完成两大模式的过程中自然取得。

お前の运命は俺が决める! 铜杯

取得条件： 打倒 50 个 BOSS

振り切るぜ! 铜杯

取得条件： 开摩托车行驶 42.195km 以上

奖杯说明： 我们的目标是 555 公里，详见后文。

じゃあ、ランチタイムだ! 铜杯

取得条件： 总击破数 5000 以上

悪魔と相乗りする勇气…あるかな? 铜杯

取得条件： 编年史模式“黒いトリ…”过关

超变身! 铜杯

取得条件： 累计变身（转换形态）次数 100 次以上

目覚めよ、その魂 铜杯

取得条件： 游戏时间 5 小时以上

战わなければ生き残れない 银杯

取得条件： 总连击数 10 万以上

奖杯说明： 注意是累计，并不需要一次打出 10 万连击。给 W 装上オーズ ガタキリバコンボ、フェニックス、メテオストーム等增加连击数和连击维持时间的手办，一路使用△＋○键或是变身状态下的激光扫射，在人堆里瞬间就能打出几百连击。依靠这一招不断累积，可以自然达成 10 万连，基本不需要刻意去刷。

どけ、俺の歩く道だ! 银杯

取得条件： 开摩托车行驶 555 公里以上

奖杯说明： 两大模式都打完时，摩托车的累计行驶距离往往只有一两百公里，还差得很远，下面提供一种挂机法，每半小时需要手动调整一次，大约挂 3 小时便可搞定收工。

1. 装备マシンウィンガー、マシントルネイダー、マシンデンバード等增加摩托车速度的手办。

2. 在自由任务中选择关卡“「里切り者」の正体”，角色选择摩托速度比较快的响鬼、W 等角色，个人推荐 W。

3. 游戏开始后上车开到前方圆形场地，之后卡住 R2 键，一根牙签即可；再用皮筋把左摇杆卡向左或者右，然后车子就会绕场一直在那里开。没有皮筋的话用宽度适中的小物件，放在左摇杆和右摇杆之间卡着也是可以的。

4. 半小时后，因为过了时间限制，任务失败，但是行驶距离还是会加上去。重复上述步骤大概 6 次左右，便可挂够 555 公里。

本当に里切ったんですか? 银杯

取得条件： 开摩托车行驶 555 公里以上

奖杯说明： 编年史模式“「里切り者」の正体”任务完成

锻えてますから! 银杯

取得条件： 任意一个假面骑士的达到等级 40 以上

奖杯说明： 推荐在可以选择角色的关卡统一选 W，他的等级很快便能突破 40 级。

クロックアップ 银杯

取得条件： 任意一个任务 5 分钟内过关

奖杯说明： 直奔主题的话，有相当多的关卡可以在 5 分钟内达成，还有关卡是只打一个 BOSS 就过关了的，更是轻松。

最初からクライマックスだぜっ! 银杯

取得条件： 同时装备 3 个技能完成任意任务

奖杯说明： 一个骑士最多装备 3 个技能，但需要提升等级后才能增加技能槽。

ブラッディローズ 银杯

取得条件： 获得全 BGM、声音

奖杯说明： 两个模式全通，再全部买下即可。

世界の破坏者 银杯

取得条件： 总击破数达到 10000 以上

これで决まりだ! 铜杯

取得条件： 超必杀使用 100 次

頼れる右腕 银杯

取得条件： 有同伴骑士共斗的任务完成 10 次

俺は全てのライダーと友达になる男だ! 银杯

取得条件： 全假面骑士解锁

いつものプレーンシュガー 铜杯

取得条件： 在商店购买东西 30 次

文 白金之星　编 胜负师　美编 心の永恒

蓝精灵 2		Ubisoft	平台动作
PS3	The Smurfs 2		美版
	2013 年 6 月 23 日	本地 1 ~ 4 人	59.99 美元
	无对应周边	对应玩家年龄：10 岁以上	

奖杯总数	33	铜杯	10	银杯	19	金杯	3	白金	1

《蓝精灵》是很多 80 后玩家童年时的集体回忆，而近两年《蓝精灵》被搬上大银幕，拍成了真人与 3D 动画相结合的电影作品，续作《蓝精灵 2》也随之推出游戏版本。本作是一款马里奥风格的 2D 平台动作游戏，支持最多四人同屏游戏；可选角色有 9 名，每个蓝精灵都有着不同的特殊能力；关卡虽有 30 多个，但流程都比较短；游戏的操作十分简单，很容易上手，适合与家人同乐。不过对于奖杯迷来说，本作更值得推荐，它是今年白金难度最低的游戏之一，开开心心地玩上五六个小时就能轻轻松松地拿下白金，实在没有理由错过。

●白金路线

白金难度	2/10
白金所需时间	6 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	两个手柄

1. 故事模式通关。这个游戏没有难度选择，第一周目正常通关就行了。由于可使用角色要随流程解锁，并有一些特殊的关卡障碍需要到最后一大关才会消失，因此一周目不可能完成全部收集，几乎每一关都会差那么一两个金币收不到。建议一周目时全程选择笨笨（Clumsy）来打，他的特殊能力是无敌前滚翻，可以攻击敌人和 BOSS，还可以回避大部分的攻击，非常实用。同时作为快速移动的手段也很好用，方法是跳跃和滚翻交替按键，这样可以快速通关。另外，一周目如果有亲朋好友一起打会更快，但最好只是双打，三四个人一起玩太乱了，容易相互影响。

2. 二周目全收集。通关后玩家可以自由切换角色，这样收集全部金币就不会受到限制了，而且这个游戏的收集难度也不大，仔细一点一般打一两次就能收齐。二周目还需要注意的是将一周目没有进入过 2 倍得分状态的关卡补完一下，有个奖杯要求除 BOSS 战之外，所有关卡都进入过 2 倍得分状态。

3. 全 BOSS 战无伤。最后应该只剩下各 BOSS 战无伤的奖杯了，BOSS 们的规律比较好抓，一般练上三五次就能无伤通过。

The Smurfiest Smurf to ever Smurf the Smurf! 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

The Story Begins! 铜杯

取得条件：完成故事模式的第一小关

Like a Walk in the Park 铜杯

取得条件：完成故事模式第一个世界

Smurf in the Woods 铜杯

取得条件：完成故事模式第二个世界

The City that Never Smurfs 铜杯

取得条件：完成故事模式第三个世界

Smurf Exposure 铜杯

取得条件：完成故事模式第四个世界

Smurf and the Volcano 铜杯

取得条件：完成故事模式第五个世界

Gargamel Down 铜杯

取得条件：完成故事模式第六个世界

奖杯说明：以上为剧情奖杯，完成故事模式全部关卡就能获得。

Use your Smurf ability 铜杯

取得条件：在任意一小关使用 15 次特殊能力

Coin Collector Smurf 银杯

取得条件：在故事模式中收集 50 个蓝精灵金币

Gotta Smurf them All 金杯

取得条件：完在故事模式中收集 100 个蓝精灵金币

奖杯说明：金币是游戏中惟一的收集要素，每关数量不等，BOSS 关卡没有金币，全部金币一共 100 个，也就是说一个都不能漏掉。由于一周目时能力不全，外加一些关卡中的障碍要通过第五个世界之后才会消除，通关后才能自由切换角色，所以除非是双打，能力上有互补地进行事先收集，不然几乎所有的关卡都需要重打一次。玩家在一周目时可以先不管金币，到二周目时再仔细找，由于这个游戏是 2D 横卷轴的，金币藏得一点都不刁钻，只要多注意一下可能存在的暗墙，很容易就能收齐。

Here, kitty, kitty, kitty... 铜杯

取得条件：在阿兹猫（Azrael）伸爪子掏小洞时送它一个恶作剧礼物

奖杯说明：首先要在解锁乐乐（Jokey）的前提下再打一次阿兹猫的 BOSS 战，在最后阶段它伸爪子掏小洞时，扔一个礼物给它就搞定了。

I'll Smurf the High road... 银杯

取得条件：和另一位玩家完成任意关卡

奖杯说明：如果没有人一起双打，可以用双手柄打 BOSS 战，2P 玩家不用操作。

INFORMATION　FEATURE　EXPRESS　GUIDE

A Friendly game of Leap Smurf

银杯

取得条件： 无伤打败被诅咒的青蛙

奖杯说明： 被诅咒的青蛙是第一个世界的 BOSS，吐舌头那招稍稍有点阴，不过熟悉 BOSS 的出招动作，并用有滞空能力的角色可以轻松地躲过去。

Smurf of the Round Table

银杯

取得条件： 使用一个无敌打败 10 只以上的动物

奖杯说明： 无敌持续的时间不算长，所以这个奖杯最重要的是选好解锁位置。最佳位置在关卡 4–1，取得无敌后一直往前走，撞翻几批被下了咒的动物后就能凑够 10 只。

Smurf, SMASH!

银杯

取得条件： 在故事模式中累计打碎 100 块砖头

奖杯说明： 并不是所有角色的都能打碎砖头，最好是在二周目可以自由切换角色时再集中去打砖块，100 块很快就能累积到。

Smurf me if you can

银杯

取得条件： 无伤击败阿兹猫

奖杯说明： 阿兹猫是第二个世界的 BOSS，贴着柜子跳起可以减少回避其骷髅滚动攻击的次数，减少受伤的可能。

Not so Naughties

银杯

取得条件： 无伤打败 Hackus 和 Vexi

奖杯说明： 这是第三个世界的两个 BOSS，分别跳下来时不难对付，两个人一起下来时，建议先消灭左边的 BOSS，这样可以降低受伤的可能性。

Un-Bear-able

银杯

取得条件： 无伤打败北极熊

奖杯说明： 北极熊是第四个世界的 BOSS，贴在版边的话可以无视其冰柱攻击，然后以二段跳能力回避北极熊的其他攻击也很方便，是比较容易无伤的 BOSS。

Smurf From the Ashes

银杯

取得条件： 无伤打败火凤凰

奖杯说明： 火凤凰是第五个世界的 BOSS，弹幕攻击看着有点眼花，其实并不难躲避，笨笨的无敌翻滚也可以增加保险系数。

Magician Smurf

银杯

取得条件： 无伤打败格格巫

奖杯说明： 最终 BOSS 格格巫在中后期的攻击频率会变快，玩家只需熟悉他攻击前的动作，利用笨笨的快速移动，回避起来并不麻烦。只要谨慎一些，就算是最终 BOSS，试上几次就能无伤通过。

Feeling blue

银杯

取得条件： 一次 TRUE BLUE 状态保持 30 秒以上

奖杯说明： TRUE BLUE 状态是指打倒敌人后取得一定数量的试剂进入的得分双倍的状态，此时背景音乐会变得十分经典。只要在状态维持过程中再打倒敌人，再获得试剂就能保持住。保持 30 秒以上在很多关卡都可以达成，一般可以自然取得。

Truly Blue

银杯

取得条件： 在故事模式的每一关都进入过 TRUE BLUE 状态

奖杯说明： 这个奖杯要求不包括 BOSS 战。由于游戏中没有此项数据的统计，所以如果过关时没能进入 TRUE BLUE 状态，最好用笔记一下，在二周目时补完。以免不知道从何补起而浪费时间。

It Takes a Lot of Guts!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用勇勇（Gutsy）的特殊能力 20 次

I Hate Special Moves!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用厌厌（Grouchy）的特殊能力 20 次

Ain't no accident!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用笨笨（Clumsy）的特殊能力 20 次

Advanced Alchemy!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用蓝爸爸（Papa）的特殊能力 20 次

And as Papa Smurf always says...

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用聪聪（Brainy）的特殊能力 20 次

I got you a present!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用乐乐（Jokey）的特殊能力 20 次

You smurfed with the wrong girl!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用蓝妹妹（Smurfette）的特殊能力 20 次

I never met a curl I didn't like

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用健健（Hefty）的特殊能力 20 次

So Smurfy it Hurts!

银杯

取得条件： 在一个关卡内使用帅帅（Vanity）的特殊能力 20 次

取得条件： 角色是逐步解锁的，如果有角色的特殊能力相关奖杯没有获得，可在二周目第一关自由换人时原地使用 20 次来解锁，非常方便。

Do no Smurf

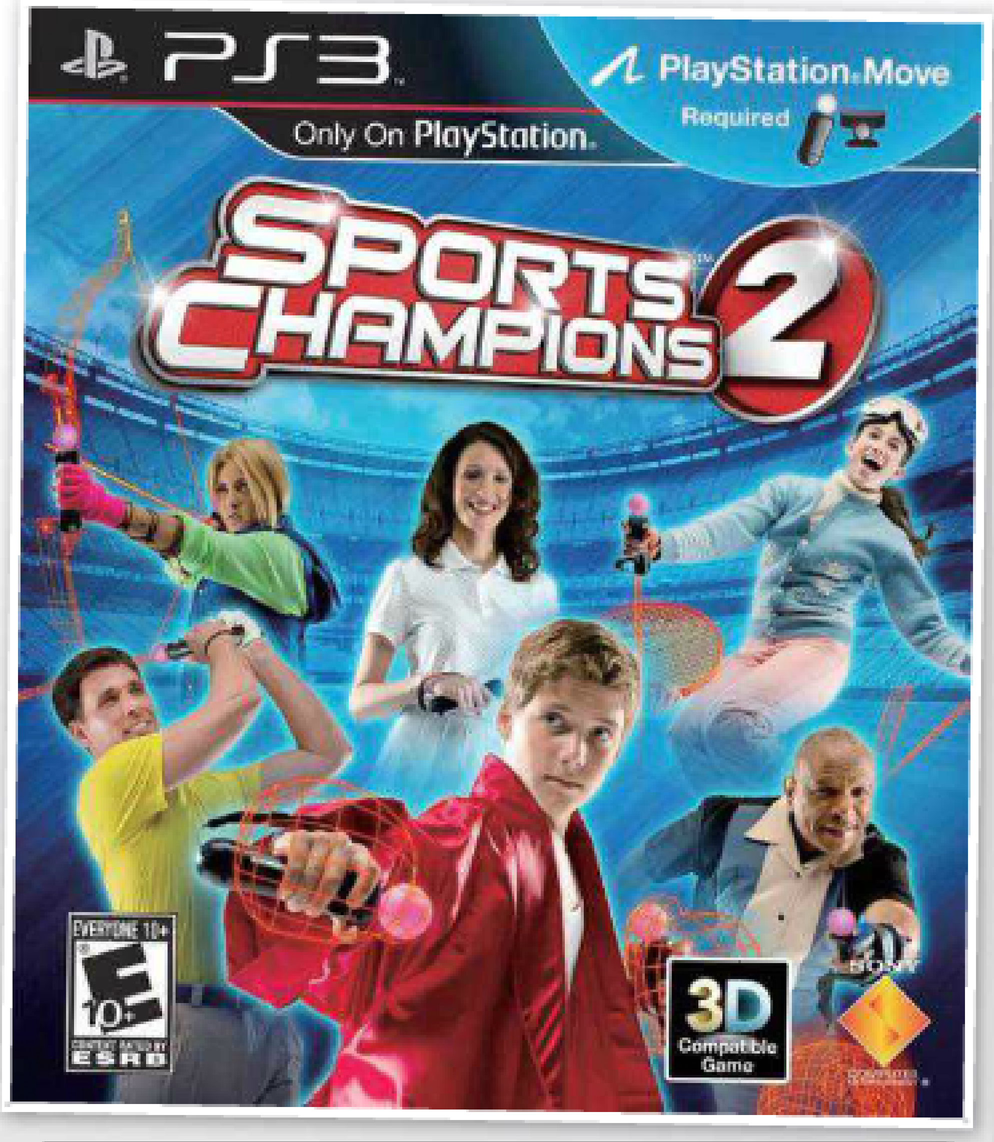
金杯

取得条件： 完全任意关卡不打倒任何敌人

奖杯说明： 早期关卡完全避开敌人不打并不是什么难事，用蓝爸爸把敌人定住的话更简单。

购买或是关注过 PS MOVE 的玩家，对《运动冠军》这个名字想必不会陌生，时至今日，它依然是展现 MOVE 特性的最佳选择之一。不过本作的奖杯难度不低，硬件上也有一定要求（至少两个 MOVE 体感控制器），而且获得 600 颗星星和一些特殊条件奖杯也是相当苛刻，8 星难度以及不到 1% 的白金率，让奖杯迷对《运动冠军》敬而远之。时隔两年，体感游戏市场发生了很大变化，在这样的大环境中《运动冠军 2》低调发售，奖杯难度也改得更具亲和力，白金所需的时间和技术要求都明显降低。而且价格实惠（一百出头）量又足（中文版和欧版奖杯分开），是时候给你的 MOVE 充充电了！

文 胜负师 美编 心の永恒



运动冠军 2	SCE	体育
PS3 Sports Champions 2		美版
2012 年 10 月 30 日	本地 1 ~ 4 人	29.99 美元
PS MOVE 专用	对应玩家年龄：全年龄	

奖杯总数	44	铜杯	30	银杯	11	金杯	2	白金	1

●白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	15 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	最好有两个 MOVE

1. 完成各项目杯赛的金杯赛事。分别完成铜杯、银杯赛事才能开启金杯赛事，每场比赛或挑战最多可以获得三颗星，但由于白金要求的星星数量并不高，所以大部分情况以过关为目标就可以了。金杯赛事以上还有白金赛事，但与奖杯无关。

2. 多人游戏模式。有几个奖杯需要在自由模式和派对模式中取得，有一些注意点，但是挺简单的，耗时也很少。

3. 查漏补遗。至此应该还剩一些设定类的奖杯，当然也可能留下部分运动项目的特殊条件奖杯，对照攻略中的提示一一补完即可，总耗时应该在 15 小时以内。但因为是体感游戏，不宜一口气玩很久，对于一些久不运动的玩家来说容易造成不必要的肌肉酸痛甚至损伤。

Mr.Z 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

●保龄球

全倒！ A 姿势 铜杯

取得条件： 在保龄球赛中累积打出 20 次全中

奖杯说明： 保龄球一开始觉得随机性比较强，因为感觉角度力量都差不多，但是全中有时连着出，有时又总是剩一个瓶。其实本作的保龄球是可以"定位"的，知道方法后难度几乎为零。定位方法应该不止一种，我发现的是这样的——把惯用手调成左手，但实际还是用右手投球，把初始的发球点调到中间偏右的那个点上，然后以 18 至 21 公里的时速投球，基本上就是顺势一摆，不需要额外加力，投出的球就是这个速度，而且不会产生弧度。球速虽然不快，但是用这种方法全中率特别高，我用这个方法打出过满分 300 分。如果第一球失误了，可稍稍微调后再试，打出全中的话位置就不必再调整了。

开花 铜杯

取得条件： 于保龄球中解开技术球完成补中

奖杯说明： 技术球指的是在第一次投球后形成"分瓶"，也就是至少剩两个球瓶，且彼此不相邻，然后第二球要把剩余球瓶全部打倒。全中不成问题了，可这分瓶又该如何处理呢？这个奖杯困惑了我一个小时，多番尝试之后，发现用全中法相同的左手设定和力量，只要把发球点改到中间往右移半个点，就有很高几率打出 7/9 或是 8/10 分瓶，这种最后一排只间隔一个球瓶的小分瓶是最好处理的，从两瓶之间扔个直线球就能搞定。玩家可以在自由模式选单人游玩不断尝试。

球瓶之夜 铜杯

取得条件： 完成一局保龄球赛

无法置信！ 银杯

取得条件： 在银杯以上难度的保龄球赛中打出 200 分以上的高分

奖杯说明： 利用定位法，打出 200 分以上轻而易举。

国王球瓶 银杯

取得条件： 完成保龄球的金杯赛事

●拳击

钢铁人 铜杯

取得条件： 在银杯难度以上的单人拳击赛中没有被击倒过并获胜

奖杯说明： 拳击一个 MOVE 也可以玩，只是操作起来有些别扭。用两个 MOVE 玩起来会比较顺手，也更带感。拳击的铜杯难度乱打基本上也能赢，银杯以上难度的基本战术是引诱对手出拳，当其气力耗尽时会出现一个大硬直，此时可一个手拉到后侧使出蓄力重拳，再趁势连续打击对手头部，可造成很大伤害。双 MOVE 的话可在蓄力拳后使用"风火轮"，也就是俗称的"王八拳"一顿狂扁，一次打下对手一半的体力不成问题，两轮就能击倒对手一次，非常实用，就是对玩家的自身体力有一定要求，连续打上几场比赛还是挺累的。这种战术准确防御以快速消耗对手气力槽是关键，每个 AI 基本上都只会使用固定的组合拳套路，比如上上下下、下下上上、上上下上等，看两次就能掌握，非常简单，进攻很主动的 BOSS，反而更容易击倒，最快可以在第一回合就击倒 BOSS 三次赢得比赛。注意，对手在连续技里偶尔会夹入蓄力拳，小心回避。

C-C-C-C-Combo! 铜杯

取得条件： 在拳击赛中打出六连击

奖杯说明： 机会非常多，哪怕是铜杯难度一顿乱挥也能达成。

暴发户
铜杯

取得条件： 完成一场拳击赛

奖杯说明： 用防御消耗战术一般不会被对手击倒，所以得故意被击倒一次后，再取得比赛的胜利。

全心全意
银杯

取得条件： 在银杯以上难度的单人游玩拳击赛中先被击倒后再起并获胜

传奇人物
银杯

取得条件： 完成拳击的金杯赛事

●网球

网点
铜杯

取得条件： 在一场网球比赛中上网得分10次

奖杯说明： 本作中的网球按着T键是可以主动上网的，打电脑时上网也是超实用战术。因为每场比赛开始时必然是玩家的发球局，所以只要力保发球局不失，电脑是赢不了玩家的。发球时推荐按着T键发外角球，人在左侧发球后上网反手向右轻吊，电脑几乎无能为力；人在右侧发球后就上前向右用力打个大斜线，质量够高的话也能直接得分。如果对手接到球的话人会处于右侧底线，一般回球会打中路，此时还是上网向右轻吊，把对手玩弄于股掌之中。其实这个网球游戏的轻吊挺好用，对手在底线时可以多试试。

双双平手
铜杯

取得条件： 在网球的一局比赛中出现至少两次平手并赢下这一局

奖杯说明： 一般打着打着就拿到了，不用太在意。

高级发球
铜杯

取得条件： 在一场网球比赛中有两次发球直接得分

奖杯说明： 本作打出ACE球有一定难度，发球质量要很高，最好是大力火焰球，在低难度可以多试试。实在有困难的话就在2人对战里解吧，1P发球，2P不接就行了，但是需要两个MOVE。

局－盘－场
铜杯

取得条件： 完成一场网球赛

订制球拍！
银杯

取得条件： 完成网球的金杯赛事

●射箭

直线射手
铜杯

取得条件： 在银杯以上难度的射箭比赛中每一箭都射中目标

奖杯说明： 前作就有的运动项目，从背后取箭的操作要熟练，不然会影响射速。得高分除了快和准之外，选择分值高的目标也是关键，另外一箭射中两个目标等加分项目也可以多争取一下，就算是金杯难度的电脑对手也不足为惧。银杯比赛中挑一场比赛，射箭时谨慎一点，确保胜利的话就不用再射了，只要没有一箭落空就能取得奖杯。

有氧舞箭
铜杯

取得条件： 在射箭挑战模式中至少维持2分钟

奖杯说明： 射箭挑战模式的基本时限是1分钟，出现的奖励道具有减慢怪物速度的蜗牛和增加10秒的时钟，道具是随机出现的，玩家需要拿到至少6个时间，并撑到时间结束才能获得奖杯，可在铜杯难度的挑战关不断尝试。

动态飞箭
铜杯

取得条件： 在射箭赛事中射出三次劈箭

奖杯说明： 向一个靶子的相同位置不断射箭即可，一般会在无意中取得该奖杯。

弯腰行礼
铜杯

取得条件： 完成一场射箭比赛

欢欣乱颤！
银杯

取得条件： 完成射箭的金杯赛事

●滑雪

瞭若指掌
铜杯

取得条件： 在滑雪竞速赛中使其他选手摔倒

奖杯说明： 这个奖杯有点运气成分，但一般来说打完金杯赛事还没解的情况非常少见，只要玩家有意识地与对手接触、冲撞，总是有机会的。但玩家与对手同时摔倒的话，并不满足条件。

宛如雪崩
铜杯

取得条件： 紧随在其他选手后方至少5秒后超越对方

奖杯说明： 无意之中被可取得，不必太在意。

路平专家
铜杯

取得条件： 完成一场滑雪赛

疯狂翻转
铜杯

取得条件： 跳跃后完成两个前空翻和两个后空翻并成功着陆

奖杯说明： 这个奖杯必须找一个大跳台，滞空时间超过5秒才有可能完成。金杯难度的第一关、第二关都有这样的大跳台，跳起后先把MOVE指向上方，完成两个后空翻后马上把MOVE指向下方，会以较慢速度完成两个前空翻，最后调整好滑雪板与地面的角度，安全落地不摔倒就能取得奖杯。

滑雪天堂 银杯

取得条件： 完成滑雪的金杯赛事

奖杯说明： 滑雪金杯赛的 BOSS 战的难度跳跃比较大，雪怪的速度非常快，失误也少。在赛程剩下四分之一时如果还没能处于领先地位，那想最后反超是非常困难的，可果断重试。想要赢下雪怪，那必须有效控制摔倒次数，后期肯定不能摔，易失误地段最好背背版。然后就是走捷径，雪怪走的路线基本上就是最佳路线，可以跟着他走上几次。同时还有一些运气成分，比较雪怪与另两个电脑对手互挤时摔倒，那就可以趁机拉开距离、扩大优势。

●高尔夫

回归绿地 铜杯

取得条件： 在高尔夫比赛中第一杆便将球击至果岭

奖杯说明： 在三杆洞第一杆上果岭是挺简单的。

FORE! 铜杯

取得条件： 完成一场四人高尔夫赛

奖杯说明： 一个 MOVE 也可以完成四人赛事，在自由模式里选四人3洞比赛即可。

大推 铜杯

取得条件： 在离洞口超过 40 英尺处推杆入洞

奖杯说明： 游戏中的距离单位是米，40 英尺换算下来是 12.192 米，也就是说当球离洞 13 米以上时就要尝试一杆推入。听上去比较难，其实在铜杯和银杯赛事中，推杆时有一个蓝色圈提示，玩家不必瞄准洞口，而是瞄准蓝圈的中心点推杆，就可以无视地形因素。但是推杆的力量不能偏差太多，最好在提示刻度的正负 5% 之间，这样长距离推杆也可以轻松入洞。

Tee Time 铜杯

取得条件： 完成一场高尔夫赛

高球赛车 银杯

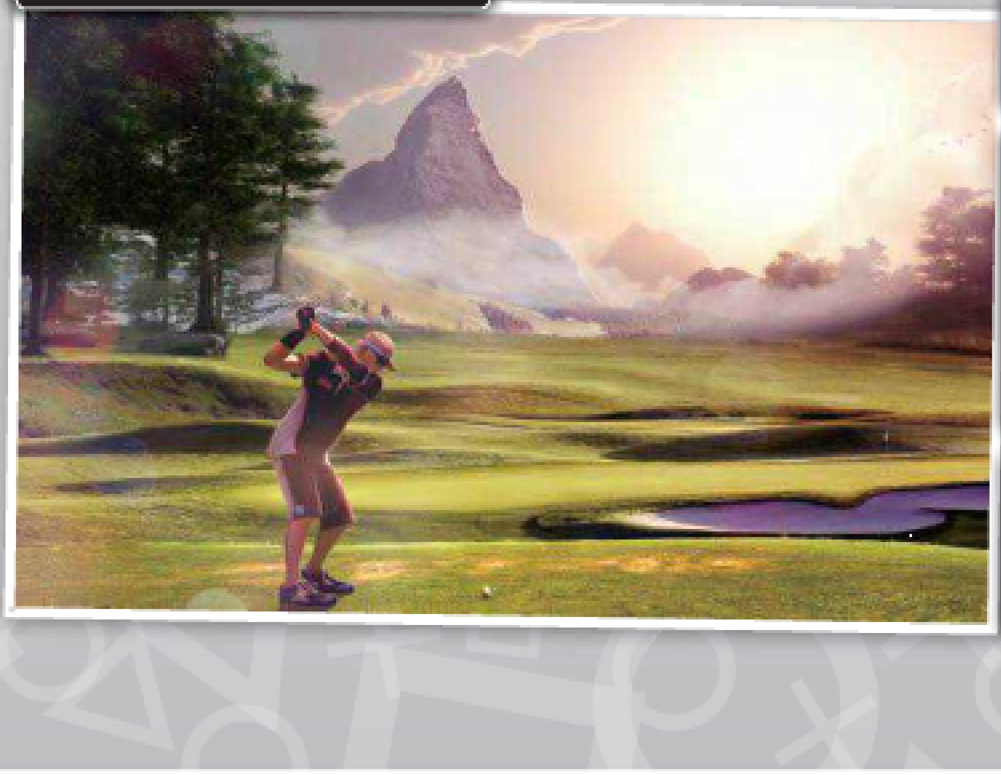
取得条件： 在高尔夫自由游玩中完成每一区域的比赛

奖杯说明： 自由游玩中选单人 9 洞赛，把三大区域 27 个小区域都打一次就行了，对成绩没有要求。

老练杆 银杯

取得条件： 完成高尔夫的金杯赛事

奖杯说明： 高尔夫金杯赛事推杆时没有蓝圈提示，因此要稳扎稳打，杆数与对手紧紧咬住，千万不能出现击球落水之类的低级失误。游戏中风向对球的影响没有想像中大，但击球时方向一定要直，手一抖往往就会和目标落点差很远，也容易把球打到无法击打的地方而罚杆。打关键球时可以先空挥两杆找找感觉。



●其他

履修完毕 铜杯

取得条件： 完成任意一项运动的训练教学

派对怪兽！ 铜杯

取得条件： 完成任意一项派对游玩列表

奖杯说明： 可以选择 2 人的短派对，这样一场派对很快就结束了。注意！参加派对的必须是玩家自建的角色，不然无法获得奖杯。

建档专家 铜杯

取得条件： 在多人游玩模式中，使用两名以上已建立的冠军选手

奖杯说明： 可以在拿四人高尔夫赛奖杯时顺便拿这个奖杯。

造型大师 铜杯

取得条件： 为冠军选手设计所有 6 项运动的服装

奖杯说明： 每个运动项目的服装造型都稍加编辑并保存即可。

时尚先端 铜杯

取得条件： 以未解锁的道具为冠军选手装扮

奖杯说明： 编辑角色外观时点击上锁的道具即可。

挑战者 铜杯

取得条件： 至少在铜杯赛事的每项挑战模式中获得两颗星星

奖杯说明： 铜杯级别的挑战关卡难度都比较低，达成两颗星无压力。

星星一直线 铜杯

取得条件： 在杯赛中获得 25 颗星星

进步神速 铜杯

取得条件： 在已完成的杯赛项目中取得更好的成绩

得点 银杯

取得条件： 单人冠军选手于杯赛中获得超过 50 万分

奖杯说明： 在完成全部金杯赛事前可自然取得。

群星 银杯

取得条件： 在杯赛中获得 100 颗星星

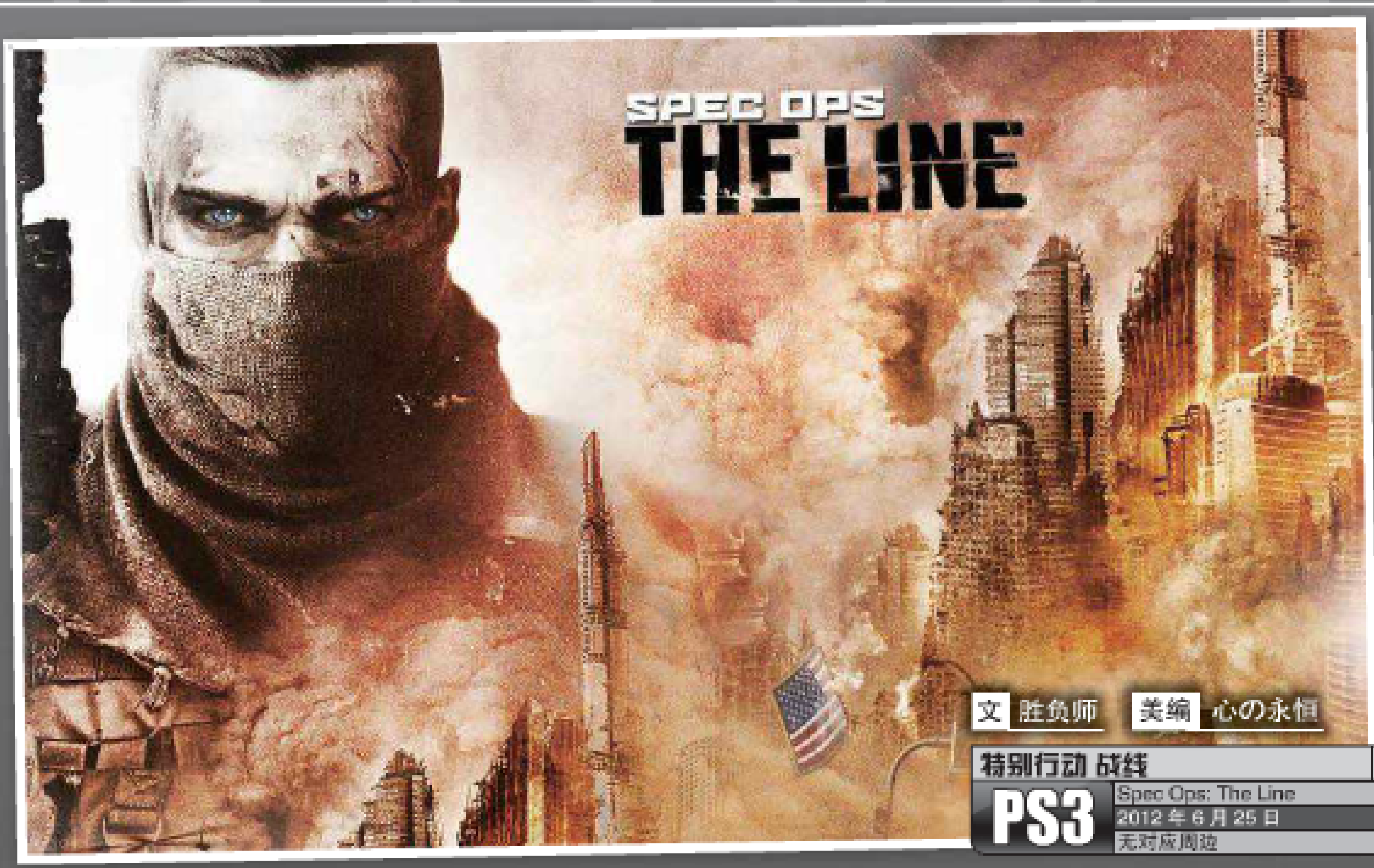
Sports Champions 总冠军 金杯

取得条件： 完成全部六项运动的金杯赛事

超级巨星 金杯

取得条件： 在杯赛中获得 250 颗星星

奖杯说明： 只要不是表现太差，每关都只拿 1 星，那么在完成全部金杯赛事前，250 颗星星可自然取得。



以迪拜为舞台的《特别行动 战线》相信喜欢“突突突”游戏的玩家都听说过。本作由2K 中国团队开发，有着不错的口碑，全球销量接近百万，堪称二线佳作，其故事模式特色鲜明，不仅有火爆的脚本演出，还有不少人性与道德抉择，并设置了多结局，剧情精彩而且令人意外。有人说这款游戏只要再雕琢半年，销量完全可以翻番，我个人深表同意。本作曾是美服 PS+ 免费游戏，所有的奖杯均必须在单人剧情模式中获得的，耗时也不长，对于奖杯迷来说也值得一试。

文 胜负师 美编 心の永恒

特别行动 战线	2K Games	第三人称射击
PS3 Spec Ops: The Line		美版
2012 年 6 月 25 日	本地 1 人、在线 2-16 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

●白金路线

白金难度	5/10
白金所需时间	12 ~ 18 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 本作虽有多人联机模式，但没有相关奖杯。单人故事模式最少打两遍即可拿下白金。一周目选 Suicide Mission 难度，相当于 HARD 难度，因为只有将此难度通关，才能开启最高难度 FUBAR。

2. 一周目时对照攻略完成全收集，多尝试用不同武器杀敌，尽量取得一些数量累积型的奖杯，特殊条件型的视情况而定，能完成多少是多少。

3. 二周目挑战最高难度。本作的白金难度在之所以不算简单，原因就在于 FUBAR 难度对于不怎么玩打枪游戏的玩家来说比较苛刻，一些战点需要反复尝试，而且系统本身也有一定的缺陷，可谓雪上加霜，具体参看下文心得。另外，二周目遇到抉择时请选与一周目不同的选择，以获取相关奖杯。

4. 查漏补遗。游戏可以选章节，以此取得尚未完成的特殊条件奖杯，例如“连续三章不死”等奖杯就比较容易错过。

●高难度血泪心得

刚才已经说了，为了减少重复劳动，一周目推荐打 Suicide Mission 难度，通关时可以拿到三个难度奖杯，同时解锁最高难度。但事实上这个难度对于不擅长打枪游戏的同学（比如说我）就已经不简单了，在一些战点死上十几次很正常。到了 FUBAR 难度更是丧心病狂，整体难度和《COD6》之前的老兵难度比较相似，主角探头两枪死，本作中运气不好还会被敌人直接爆头秒杀。而且有相当多场景中的敌人都喜欢扔手雷，把你从掩体后面逼出来，脱离掩体，生死只在一线间。我方队友的智商也令人“捉鸡”，经常无缘无故暴露在敌人的火力网下，他跪了你就得去救，不救时间一到一样 GAME OVER。但如果他倒在马路中间，你去救他就和自杀没什么区别，还不如直接读取检查点。游戏中两个检查点的间隔通常都比较远，想靠硬闯直接突入下一个检查点的想法极其危险且不靠谱，只能慢慢推进，直到干掉场景中所有的敌人。接下来说几点最高难度的血泪心得：

1. 了解同伴属性，多指挥他们杀敌。Lugo 是狙击手，可射杀高处、远处的目标；Adams 是重武器专家，还会扔手雷，可用于处理中近距离目标。同伴弹药无限，但枪法有一定随机性，有时对着一个敌人扫了上百发子弹也不见将敌人击毙，有时却弹无虚发。但多利用一下他们没什么坏处，也可以节省自己的弹药。如果派同伴干掉某个目标时他们乱冲乱撞，而且经常被敌人打跪下，那就不要再随意发号施令了，不然队友只会给你添堵。

2. 同伴倒下时，觉得不安全的话可以先不救，清掉几个敌人，等火力没那么猛时再出手。还可以向敌人的大概位置丢一颗手雷或闪光弹，之后再冲过去救人，安全性会提高不少。

3. 一些第三人称射击游戏中有一种“障眼法”，就是在掩体后面不贴着掩体，而是举着枪慢慢调角度，让敌人出现在视线里，此时你可以射中他，他要么没看到你，要么射出的子弹被墙壁挡住，这个方法在《未知海域》等游戏中可谓屡试不爽。本作也能用此障眼法，只是效果没那么好，但依然有尝试的价值，若还是会被敌人打中就马上贴近掩体躲起来。

4. 在掩体后面时要充分考虑到手雷来了要怎么躲，比如有一定宽度的掩体可以躲在一侧，手雷来了就俯身移动到另一侧。一前一后两个掩体一般躲在后面，手雷来了就跳到前面的掩体，一般都能躲过一劫。

5. 在掩体后面时，大部分枪都有一个半透明的括号状大准心，可以帮助玩家预先瞄准，探头射击后立即再缩回掩体后面是基本的战术。为确保将敌人击毙，一次可以多开几枪，但不要贪多。如果画面出现慢镜头，一般表示爆头击杀，而主角的一些台词可会表明已经将敌人干掉了，方便玩家判断。

6. 战斗中要步步为营，在消灭场景中最后一个敌人之前都不能掉以轻心，以免功亏一篑，我方两枪死什么的最讨厌了！清版后战斗音乐会停止。

7. 进展不顺利时不要钻牛角尖，换换行动模式和杀敌顺序，很可能豁然开朗。毕竟是一个战点一个战点往前推的游戏，挂掉了不过是重打一次，总能过的，关键是对自己有信心！

Legion of Merit 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

They Live 铜杯

取得条件： 第 1 章剧情奖杯

Treacherous Ground 铜杯

取得条件： 第 2 章剧情奖杯

The Lost Battalion 铜杯

取得条件： 第 4 章剧情奖杯

Desert Storm 铜杯

取得条件： 第 4 章剧情奖杯

The Horror 铜杯

取得条件： 第 6 章剧情奖杯

Three Kings 铜杯

取得条件： 第 11 章剧情奖杯

The Great Escape 铜杯

取得条件： 第 12 章剧情奖杯

A Bridge Too Far 铜杯

取得条件： 第 15 章剧情奖杯

A Man of Action 铜杯

取得条件： 在第 7 章选择救下 Gould

A Man of Patience 铜杯

取得条件： 在第 7 章选择拯救平民

奖杯说明： 以下是一些抉择类的奖杯，抉择类奖杯均不能同时获得，而且弹出时机一般是在到达下一个检查点后，因为白金至少要打两遍流程，只要两次的选择不同就可以了。在第 7 章最后，玩家可以选择救下被敌人俘虏的 Gould，但是要面临一场恶战。还有一种方式是和 Adams 从左侧来到下层，耐心等待，但 Gould 会被敌人拷打致死，之后潜行一段去救平民。路上的敌人用消音武器解决，手中没有消音武器的话，Adams 干掉的第一个敌人身上会掉落，捡起来装上消音器即可。注意，选择救 Gould 的话，敌人会倾巢出动，在最高难度下这一战会非常困难，建议选择潜行。

Damned if You Do 铜杯

取得条件： 在第 9 章选择射杀俘虏

Damned if You Don't 铜杯

取得条件： 在第 9 章选择射杀狙击手

奖杯说明： 第 9 章一开始，在铁架上悬挂着两名俘虏，远处有狙击手威胁。你射杀其中一名俘虏，另一名会获救，而你和你的小队也不会受到攻击。如果选择和狙击手死磕，就能获得另一个奖杯。推荐最高难度时射杀一名俘虏。

Friendly Fire 铜杯

取得条件： 在第 11 章选择让 Biggs 死个痛快

Unfriendly Fire 铜杯

取得条件： 在第 11 章选择让 Biggs 痛苦地死去

奖杯说明： 第 11 章车队爆炸的剧情后前行一段，会看到 Biggs 被翻倒的车子压住，奄奄一息。他知道自己没救了，会请求你用最后一颗子弹让他解脱，你可以选择打死他或直接离开。

A Line, Crossed 铜杯

取得条件： 在第 13 章选择复仇

A Line, Held 铜杯

取得条件： 在第 13 章选择离开

奖杯说明： 第 13 章进入村子后，会遇到游戏中最令人不安的场景。同伴被一群暴民杀害，此时你可以选择复仇，也就是开枪杀光手无寸铁的平民；另一个选择是向天开枪把他们吓跑，然后离开。

A Farewell To Arms 铜杯

取得条件： 在第 15 章选择不开枪

Too Late The Hero 铜杯

取得条件： 在第 15 章选择开枪

The Road Back 银杯

取得条件： 在尾声时选择回头是岸

The Road To Glory 银杯

取得条件： 在尾声时选择不归路

奖杯说明： 第 15 章的最后选择不开枪，会直接出职员表；选择开枪的话才会进入最后的尾声部分。尾声处又有两个选择，一个是交出自己的武器，一个是继续战斗。最后这部分剧情一共涉及 4 个奖杯，具体就不描述了，玩家可以自行品味几个不同的结局。

Boot 铜杯

取得条件： Walk on the Beach 难度通关

We Were Soldiers 银杯

取得条件： Combat Op 难度通关

The Devil's Disciple 金杯

取得条件： Suicide Mission 难度通关

MFWIC 金杯

取得条件： FUBAR 难度通关

奖杯说明： 详见前文的高难度心得。

Marksman - Rifle 铜杯

取得条件： 用莱福枪干掉 350 个敌人

奖杯说明： 由于两遍流程的杀敌数据可累积，而且死亡后不断尝试时的杀敌数也会计入，因此数量累计型的奖杯几乎都可以自然取得，只要注意一下枪械的分类，多用用不同的枪械即可。莱福枪包括 M4A1 Carbine、FAMAS F1、SCAR-H w/launcher 和 AK-47。

Marksman - Small Arms 铜杯

取得条件： 用手枪或 SMG 干掉 100 个敌人

奖杯说明： 手枪和 SMG 包括 M9、Desert Eagle、UMP45、Micro Uzi 和 P90。

Marksman - Shotgun 铜杯

取得条件： 用霰弹枪干掉 75 个敌人

奖杯说明： 霰弹枪包括 AA-12、M1014 和 W1300。

Marksman - Sniper 铜杯

取得条件： 用狙击枪干掉 50 个敌人

奖杯说明： 狙击枪包括 M-99 和 Scout Tactical。

Marksman - Heavy Arms 铜杯

取得条件： 用重型武器干掉 150 个敌人

奖杯说明： 重型武器包括 FN M249E2 SAW、General Dynamics GAU-17/A、M134 Minigun、M32 MGL Grenade Launcher 和 RPG-7。

Marksman - Grenade 铜杯

取得条件： 用手雷干掉 50 个敌人

Aim High 铜杯

取得条件： 用爆头的方式干掉 250 个敌人

Applied Force 铜杯

取得条件： 用格斗攻击命中敌人 10 次

In Your Face
铜杯

取得条件：从掩体后面跳出踢中一个敌人
奖杯说明：当同一个掩体对面刚好有一个敌人时，那么翻越掩体的动作会自动变成飞踢。

Blind Luck
铜杯

取得条件：在掩体后面用盲射干掉 5 个敌人

Good Training
铜杯

取得条件：冒着枪林弹雨滑行至掩体下方 10 次

Situational Awareness
铜杯

取得条件：利用沙子令一个敌人处于眩晕状态
奖杯说明：通常会在无意中解锁，一些爆炸物也能扬起沙尘。

Adapt and Overcome
铜杯

取得条件：射爆 10 个爆炸物且每次都至少造成一个敌人死亡
奖杯说明：不需要连续，是累积的，见到场景中有红色爆炸物且附近有敌人时可以多尝试。

Battle Management
铜杯

取得条件：指挥同伴干掉 50 个敌人

Close Combat Carnage
铜杯

取得条件：用霰弹枪在 10 秒内干掉 4 个敌人
奖杯说明：机会比较多，我个人是在第 6 章一开始搞定的。在车子右侧有霰弹枪和手雷，然后去车头处，那里聚集了不止 4 个敌人。由于距离够近，用盲射也很奏效。

Airspace Control
铜杯

取得条件：干掉 10 个正在使用绳索的敌人
奖杯说明：机会很多，一般在一周目无意中就能解锁。

Damn Close
铜杯

取得条件：在距离 5 米以内干掉一个刀客
奖杯说明：刀客是十分危险的敌人，会对着玩家径直冲过了，一刀必杀。由于他还会闪躲，所以往往击杀他的距离都会比较近。这个奖杯一般为自然取得。

Army of One
铜杯

取得条件：用一颗手雷炸死 3 个敌人
奖杯说明：机会非常多，我是在第一次拿到手雷的地方就成功获得了，可以在敌人聚集处多试试。

Preventive Diplomacy
铜杯

取得条件：干掉一个即将扔出手雷的敌人
奖杯说明：有不少战点的敌人扔手雷都比较积极，在扔之前也会有明显的停顿动作，通常会在无意中达成条件。

The Human Factor
铜杯

取得条件：把黏性手榴弹扔到敌人身上
奖杯说明：扔黏性手榴弹前移动光标，令光标停在一个敌人的身上，再扔出即可。

Sierra Hotel
银杯

取得条件：连续完成三章不死且不读取检查点
奖杯说明：两个高难度都很难保证连续三章不死，所以最好是通关后选最简单难度打上三章，完全无压力。

All You Can Be
铜杯

取得条件：任意一章命中率在60%以上、不死、不读取检查点
奖杯说明：解上一个奖杯时顺便搞定。在第一关，慢慢瞄准，确保命中率，大部分敌人还可以让同伴来杀。

Deer Hunter
铜杯

取得条件：杀死一只羚羊
奖杯说明：第一关一开始，在远处可以看到羚羊，羚羊受惊的话会跑开。如果没留意到，可以在第 11 章时轻松搞定，方法是在面临抉择时，不把最后一颗子弹射向 Biggs，而是慢慢往前走，正前方就有一只羚羊，别走得太近，准瞄，开枪，搞定！

Spotter
铜杯

取得条件：收集到一个情报道具

Recon
银杯

取得条件：收集到 12 个情报道具

Intel Operative
金杯

取得条件：收集到全部情报道具
奖杯说明：本作的收集要素是 23 件情报道具，数量比较少，而且大部分道具的位置相当明显，还一闪一闪的，细心一点的话基本上不会遗漏。全部收集要素位置如下。（收集的视频攻略本辑光盘中也有收录）

1. 第 1 章蹲下移动的教学过后，在左侧一辆油罐车的车尾处，调查挂着的黑板即可。

2. 第 1 章在进入大飞机残骸时，地面的明显位置。

3. 第 2 章一开始，不远处可以看到一把蓝色的破阳伞和电风扇等杂物，道具就在破伞下方。

4. 第 2 章进入演播厅后下到一楼，在一台摄像机附近的地面上，仔细搜索一下。

5. 第 3 章炸弹爆炸的剧情过后，在下一个场景跳到下层，左侧地面的明显位置。

6. 第 4 章一开始，在能看到墙上画的人像时，注意搜索一下右手边的墙角。

7. 第 4 章从绳索滑下会出现 Find the 33rd 的任务提示，在该场景的一个桌子上就能找到。

8. 第 5 章在走过室内的一座小木桥后，注意左手边可以看到墙上画着竹子，进入左侧小房间就能找到。

9. 第 5 章进入一栋倾斜的建筑后，由红色楼梯来到上层，右转前行，在起居室的地上可以找到。

10. 第 6 章在一条满是死尸的通道内，这里只能行走，不能奔跑，在右侧的小桌子上有情报道具。

11. 第 7 章在看到“CITYGATE AHEAD ↑”字样的路牌后向右边看，在一块红色的 STOP 标牌下方。

12. 第 7 章通过大量烧死的士兵区域（这里的一直躲着就不会发生战斗），在目标门的左边地上。

13. 第 9 章一开始不使用绳索下去，而是向后转，墙上的一面国旗就是需要收集的道具。

14. 第 10 章在帐篷区域前行时，注意第二个帐篷的桌子上有道具。

15. 第 10 章在闪光弹剧情过后，右边的桌子上可以拿到道具。

16. 第 12 章通过长长的滑索，虐杀一个敌兵之后，在左侧楼梯下方可以找到。

17. 第 12 章快到达楼顶时，经过装修豪华的吧台，先不要上楼，进入左侧一个小小的盥洗室，墙上有道具。

18. 第 13 章跟随 Adams 走出飞机残骸时，视角转向左侧地面便能发现。

19. 第 13 章在复仇或离开的抉择之后前进，在离目标大门 20 米处，左侧点着蜡烛的台子上有道具。

20. 第 14 章 Adams 会打破木门冲出去的那个房间，右边的椅子上面可以找到情报道具。

21. 第 14 章干掉破门而出的重装兵后，把屋子里的杂兵也清除，左前方有面国旗，上面有道具在发光。

22. 第 15 章坐电梯上去后，左转再左转走到底，茶几上有道具。

23. 获得第 15 章第一个道具后转身返回，由右侧透明楼梯上楼，在书桌上找到最后一件道具。

在进入成熟期的过程中，PS3 平台的诸多独占大作已经给过我们太多惊喜，本以为很难让挑剔的玩家内心再起波澜，但这个时候，《最后生还者》出现了。犹如《未知海域 2》重新定义了动作冒险游戏，《最》一下子让 2013 年 6 月 14 日之前发售的所有末日生存类游戏落后于时代，顽皮狗又一次在同行面前竖立起了一座“叹息之墙”，重复着等待被超越和自我超越的轮回。只要你拥有 PS3，那么《最》是你最不容错失的神作；如果你没有 PS3，为了它买上一台也绝对值得。对于玩家来说，无比震撼的剧情和充满魅力的人物是电影等其他艺术形式也可能给予的，但是超强的代入感是互动娱乐的优势所在，《最》为这样的优势提供了融合与进化的可能，这样优秀的作品，你又怎么忍心因错过而留下遗憾呢？

文 铃 & 胜负师 美编 NINA

最后生还者	SCE		动作冒险
PS3	The Last of Us		中英文合版
	2013年6月14日	本地1人，在线2-8人	398港币
	无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上	

通关时间：一周目故事模式需15小时左右，获得白金奖杯要60小时以上

生还者手册之系统详解

基本操作

按键	作用
左摇杆	人物移动（轻推为慢走，重推为慢跑）
右摇杆	视角移动/准星移动
十字键	武器切换/道具切换
□键	近身攻击/使用近身武器/勒死
×键	攀爬
○键	蹲下/站立/道具制作
△键	动作键/拾取/抓住/使用弹簧刀
L1键	举枪
R1键	开枪/上弹/快速投掷
L2键	跑步
R2键	聆听模式/举枪时换肩
L3键	提示
R3键	手电筒开关
SELECT键	物品菜单
START键	暂停菜单

聆听模式

聆听模式是本作中的一个重要角色技能，按R2键发动，在游戏中主要用来感知敌人所在的位置。聆听模式使用时，如果附近有敌人，那么就可以看到一个透明身影，标注敌人的同时也能了解其脸的朝向，合理利用能有效防止在战斗中被包抄，也能够避免因看漏某个躲在角落的敌人而让潜入前功尽弃。聆听的感知范围在初期非常有限，后期经过维他命强化能增大不少。不过，在生还者难度下，聆听模式是无法使用的，这让游戏难度大幅提升。

道具制作

在本作中，道具的制作类似于合成系统，但是整体感觉比较简洁，合成素材种类不多，公式也很简单。可合成的物品只有六种，合成素材也只有六种，一些合成物品需要用到的素材有重复的部分，而急救箱和汽油弹所需的素材完全相同。素材拾取后会自动归类，调出物品菜单当素材足够时，按住○键角色就会开始合成，这个过程中游戏依旧进行，因此在恶战前玩家最好提前预备自己要用的道具。六种素材里，相对来说最紧缺的就是刀片，因为合成三种道具都需要它。用得最少的素材自然就是糖，因为只有烟雾弹需要它。制作道具需要几秒钟的时间，但这个过程游戏不会暂停，如果制作过程中被敌人打断，材料不会因此而损耗。

· 肉搏武器强化 = 近身武器+刀片+胶带

强化后的近身武器相当犀利，可将大部分敌人一击必杀，且只消耗强化次数，并不消耗近身武器本身的耐久度。取得训练手册增加弹簧刀的使用次数之后也令近身强化武器的实用度有所提升。

※ 近身武器共有五种，都有耐久度的设定。木棒可打击敌人4次；棒球棍6次；水管9次；大砍刀可以像强化过的近战武器那样直接砍杀敌人，耐久值是杀3个敌人；斧子可以直接杀5个敌人。耐久度为0时武器就会直接损毁。

· 弹簧刀 = 刀片+胶带

实用度相当高的道具，不仅可以用于快速暗杀敌人，还可以抵御变异者的扑杀。游戏中还有一种只能用弹簧刀撬开的门，进入后往往可以取得大量补给品，甚至有不少收集要素都必须进入此类房间方可取得，但撬一次门必定消耗一把弹簧刀，所以身上常备一把以上的小刀对于玩家来说十分必要。取得对应的训练手册可以增加弹簧刀的使用次数，对强化后的肉搏武器也同样有效，注意尽早取得，不要遗漏。本作有复制弹簧刀的实用秘技，详细请参看后文的奖杯攻略部分。

· 急救箱 = 酒精+破布

回复类道具，使用时会做出包扎动作，过程要花上几秒钟，体力也会随之慢慢回复。只是此时游戏不会暂停，如果中途被敌人打断，那么急救箱不会损失，但之前回复的体力都不算，还得再次使用。取得对应手册可大大提升急救箱的回复量，而游戏中还有些即拿即食的回复品，急救箱并不是惟一的回复手段，所以在有富余的素材时，可多考虑制作汽油弹。

· 汽油弹 = 酒精+破布

非常强力的投掷武器，爆炸后还是会继续燃烧，对敌人造成范围性的持久伤害。取得对应手册可提升汽油弹的威力和爆炸效果，升满时只要扔得够准，一个汽油弹甚至能干掉一个巨无霸，实在是非常霸道。

· 炸弹 = 刀片+炸药

实用型的投掷武器，投出后不会马上爆炸，只有敌人接近时才会爆炸，有类似地雷的效果。对应的训练手册可提升炸弹威力与范围，扎堆的杂兵一次炸死三四个都不成问题，但威力和持续力方面还是汽油弹更胜一筹。没有爆炸的炸弹可以回收这一点是其优势所在。

· 烟雾弹 = 炸药+糖

辅助型的投掷武器，爆炸后会产生大量浓烟，要很久才会散去。虽说是主要用于干扰敌人视线的，但说实在的，对玩家自身的干扰会比较大，因此无论在低难度还是高难度，要用到烟雾弹的场合非常少，完全不使用也没什么问题。

武器改造

本作的武器种类比较齐全，但所有武器中只有弓箭能够做到无声又低调。本作武器虽多，但弹药却很少，因此没有什么武器可以因为好用就一直使用，只能是有什么用什么。武器随流程逐步获得，但大多都是放置在特定位置，不拿就没有。大部分武器都是放在必经之路上，或者和收集品在一起，再加上游戏的大部分物资全靠翻箱倒柜找东西来获得，因此漏掉的可能性很小。为了避免玩家错过武器的情况发生，许多非剧情获得的武器在游戏中都不止一次可以捡到，玩家大可放心。

改造武器需要零件和工具，其中零件是改造武器的消耗品，只能通过满世界搜刮的方式来获得，部分不在主路上的收集品所在房间或者用弹簧刀打开的密室内可能有大量的零件，尽量不要漏掉。至于工具，它的作用比较类似于改造的技巧等级，每捡到一个工具改造等级就升一级，一共有五级，只有工具等级够高才能将一些强力枪械继续进一步改造，全武器改造的前提是五个工具等级必须全部拿到。武器的改造只能在特定的工作台上进行，每章的不同位置都有工作台。由于全武器改造需要的零件很多，就算是打简单难度至少也要打上两遍才能完全改满。第十一章出现的突击步枪无需改造，可以改造的枪械共计 8 种，具体参看以下表格。（表格中的P为所需零件数,T为工具等级）

※ 改造项目中，“枪套”比较特殊，增加第二把手枪和第二把长枪的枪套各需要 75 个零件，其效果是可以按十字键左右快速切换预设好的第二把武器，虽不起眼，但是在实战中还是相当有用的，建议优先升级。

9MM手枪

・玩家最常用的基础枪械，是需要优先升级的武器之一，其中弹药数量升级为首选。

升级	上弹速度	射击速度	弹药数量	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	6发/20发
LV1	15P	20P	15P	8发/22发
LV2	1T/20P	1T/30P	1T/20P	10发/24发
LV3	2T/25P	3T/40P	2T/30P	12发/26发
LV4	/	/	3T/40P	14发/28发

左轮手枪

・威力要比 9MM 手枪要大，但是弹夹容量无法提升，初期可适当提升上弹速度和射速。

升级	上弹速度	射击速度	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	6发/18发
LV1	15P	20P	/
LV2	1T/20P	1T/30P	/
LV3	3T/30P	3T/40P	/

强力手枪

・威力很大，还可以开瞄准镜，中远距离都适用的强力武器，但对枪法有一定要求，不然也是白白浪费子弹。因为大部分升级要工具等级 4 之后才能解锁，流程中前期自然也不必考虑改造。

升级	上弹速度	射击速度	弹药数量	穿甲	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	/	1发/7发
LV1	1T/15P	4T/20P	4T/30P	4T/75P	2发/8发
LV2	5T/25P	4T/30P	5T/50P	5T/75P	3发/9发
LV3	/	5T/50P	/	/	/

短枪

・效果和霰弹枪类似，近距离杀伤力强，但上弹慢等缺点也和霰弹枪一样，而且弹药实在太少，不推荐优先升级。

升级	上弹速度	射击速度	弹药数量	后座力	扩散	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	/	/	2发/6发
LV1	1T/15P	1T/30P	2T/20P	1T/20P	2T/20P	3发/7发
LV2	4T/30P	4T/40P	4T/30P	4T/30P	3T/30P	4发/8发
LV3	/	5T/50P	4T/40P	/	4T/40P	5发/9发
LV4	/	/	5T/50P	/	5T/50P	6发/10发

猎枪

・类似于狙击枪，但是因为开枪便会暴露自己，所以在流程中的适用性并不算广，不用急着改造。

升级	上弹速度	弹药数量	瞄准镜	穿甲	威力	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	/	/	1发/6发
LV1	1T/15P	1T/20P	1T/25P	3T/75P	4T/60P	2发/7发
LV2	3T/30P	4T/40P	4T/35P	5T/75P	/	3发/8发

霰弹枪

・中近距离的杀敌猛器，上弹慢是个问题，最好与其他武器配合使用。总体来说霰弹枪是可以优先考虑升级改造的实用武器。

升级	上弹速度	射击速度	弹药数量	后座力	射程	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	/	/	4发/12发
LV1	1T/20P	2T/15P	2T/15P	1T/20P	3T/30P	5发/13发
LV2	2T/30P	3T/40P	3T/30P	2T/40P	5T/50P	6发/14发
LV3	4T/40P	4T/50P	4T/40P	/	/	7发/15发
LV4	/	/	5T/50P	/	/	8发/16发

弓箭

・发射弓箭时不会暴露自己，箭又可以多次回收利用，是相当好用的暗杀武器，优先提升射程。

升级	上弹速度	射程	拉弓速度	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	1发/7发
LV1	3T/30P	1T/20P	1T/20P	/
LV2	/	4T/30P	2T/30P	/
LV3	/	5T/50P	4T/50P	/

喷火器

・后期获得的武器，近距离时杀伤力惊人，只是消耗比较快。升级需要的零件总量不大，可优先考虑升满。

升级	上弹速度	射程	威力	弹夹/最大弹药
LV0	/	/	/	50发/200发
LV1	1T/20P	4T/40P	5T/60P	/
LV2	4T/40P	/	/	/

其他攻击方式

除了上面说到的那些，玩家还有一些其他的攻击方式，比如挥拳，还有在地上随手可以捡到的板砖和酒瓶，它们不仅可以扔出去吸引敌人的注意力，也可以扔中敌人令其出现硬直，更重要的是板砖在本作中是非常好用的杀敌神器，特别是生还者难度下弹药几乎没有的时候，抄地上的起板砖对着冲过来的敌人，连拍三下直接拍死，实用性和爽快感并重。

另外，在不被敌人发现的情况下，可以从背后将敌人制住，挟持敌人的状态有时间限制，期间可勒死敌人，但是要耗上几秒，动静也比较大。如果有弹簧刀的话可以实现快速暗杀。

技能强化

除了武器之外，乔尔自身也有一些可强化的技能，强化方式是吃维他命来升级。只要捡到了足够的维他命，就可以在游戏中按下SELECT 键吃药升级技能，前三个难度和生还者难度的强化项目有一定区别，下面会详细说明。

一般情况下，技能强化优先升级武器摇晃度，之后没有太多需要注意的地方，强化自己认为最有用的即可，生还者难度弹簧刀大师是一定要强化的，不然会相当不利。第一项的最大体力建议在一周目不强化，原因详见奖杯攻略部分。由于将乔尔的技能全部强化需要大量维他命，同样在一周目无法升满。（表格内数字为需要消耗的维他命数量）

升级项目	LV1	LV2	LV3
最大体力	50	100	—
聆听模式距离	20	30	50
制作速度	25	30	50
治疗速度	30	40	50
武器摇晃度	50	100	—
弹簧刀大师	75	100	—

流程提示

为了更好地营造生存探索的气氛，本作并没有一开始就把流程提示给出，要前往的目的地一般只有一个大致的方向，不过由于道路并非四通八达，因此只要认真观察就不难发现该往哪里走，或者该怎么做。如果玩家实在在某个位置卡很久不知该怎么办，系统就会给予提示，只要这时只要按下L3键，关键点的位置以及该如何做的提示都会显示出来，给了玩家探索的乐趣，也不会让人卡太久，算是非常贴心的体验设计。

收集要素

本作的收集要素非常多，真正意义上的收集品有四种：遗留物、火萤垂饰、训练手册、漫画。这四种收集一共141个，只有训练手册对玩家能力有所影响。另外还有四种在系统中不算收集，但是与奖杯相关，分别是密室、工具、非强制对话和艾莉的笑话。后文攻略部分有全部八种收集要素的具体位置。

收集要素的储存和流程进度有所不同，玩家在游戏中获得收集或触发对话之后，只要继续将游戏推进到下一个自动存盘点保存后即可退出，具体是否到达下一存盘点可以从暂停菜单中所显示的“距离上一存盘点的时间”这项内容的变动来看（刚存的建议多往前走一点）。考虑到部分收集或对话本身处于存盘点附近，建议打到下一存盘点确保存上。除了工具之外，全部已经获得的收集品在下次进入游戏中还会看到，并且也能拾取并查看，系统不会重新记录。玩家开始新游戏后已经收集过的141个收集不受影响，可单独在主菜单查看。

奖牌系统

和《未知海域》一样，本作也有奖章系统，玩家在游戏中的一些行为都会获得奖章，同时获得数量不等的金钱，这些金钱可以拿来买角色的衣服等要素，具体在主菜单就能查看得到。这其中最具有观赏性的就是角色们的不同服装，购买在主菜单和流程中均可进行，但换装只能在流程中实现，而且更换时会自动退回距离最近的存盘点，因此如果想换衣服，一进入游戏就赶紧换。换装最少要通关一次，而且大部分服装对通关难度还有要求。

奖牌	取得条件	金钱	奖杯
坠落的火萤	找到1个火萤垂饰	100	—
火萤小队	找到10个火萤垂饰	100	—
火萤民兵	找到20个火萤垂饰	100	—
寻找光明	找到所有火萤垂饰	250	银杯
丹尼拉史达	收集3本漫画	100	—
原始星芒的粉丝	收集7本漫画	100	—
排除万难，死里逃生	收集所有漫画	250	铜杯
收藏家	找到1个遗留物	100	—
怀旧	找到10个遗留物	100	—
搜遍每个角落	找到30个遗留物	100	—
东西就摆在那边	找到所有遗留物	250	银杯
自救	找到1本训练手册	100	—
读物	找到6本训练手册	100	—
我拿到这个了	找到所有训练手册	250	铜杯
搜刮者	找到所有收藏品	500	金杯
肉搏师傅	制作30个强化的肉搏武器	100	—
弹簧刀师傅	制作30把弹簧刀	100	—
急救箱师傅	制作30个急救箱	100	—
汽油弹师傅	制作30个汽油弹	100	—
铁钉炸弹师傅	制作30个炸弹	100	—
烟雾弹师傅	制作30个烟雾弹	100	—
做好准备	制作所有种类的道具	100	铜杯
密室	用弹簧刀打开1道密室的门	100	—
破门而入	用弹簧刀打开5道密室的门	100	—
开锁专家	用弹簧刀打开所有密室的门	250	铜杯
补充维他命	强化一项技能	100	—
提升能力	完整强化一项技能	100	—
不管怎样都撑过来了	用维他命完全强化乔尔	250	银杯
情况紧急	完全强化所有武器	500	金杯
看招，混蛋！	使用专头或瓶子打中10个敌人	100	—
小心！	使用专头或瓶子打中30个敌人	100	—
贴身迎击	使用肉搏武器杀死50个敌人	100	—
不择手段	使用肉搏武器连续杀死5个敌人	100	—
汽油弹大师	使用汽油弹杀死50个敌人	100	—
汽油弹专家	使用一个汽油弹同时杀死3个敌人	250	—
炸弹大师	使用炸弹杀死50个敌人	100	—
炸弹专家	使用一个炸弹同时杀死3个敌人	250	—
随手武器大师	使用强化的肉搏武器杀死50个敌人	100	—
随手武器专家	使用强化的肉搏武器连续杀死3个敌人	100	—
快速解决	使用弹簧刀杀死50个敌人	100	—
烟雾弹大在师	杀死30个在烟雾中的敌人	100	—
赤手空拳	勒死20个敌人	100	—
更了解你	进行1段非强制的对话	100	—
闲聊	进行10段非强制的对话	100	—

奖牌	取得条件	金钱	奖杯
聊络感情	进行20段非强制的对话	100	—
我想多聊一下	进行全部非强制对话	250	银杯
不是故意要搞笑	听完艾莉的一套笑话	100	—
不是故事要搞笑：第二集	听完艾莉的两套笑话	250	—
笑话说完	熬过艾莉的全部笑话	500	金杯
放他下来！	挟持敌人当人肉盾牌时杀死10个敌人	100	—
挡箭牌	挟持同一个敌人当人肉盾牌时杀死3个敌人	250	—
手稳心不慌	使用弓箭从30米外杀死敌人	250	—
弓箭专家	在隐秘状态使用弓箭连续杀死5个敌人	250	—
来福枪大师	使用猎枪射击头部杀死30个敌人	250	—
喷火器专家	使用喷火器的一次喷射杀死5个敌人	250	—
散弹枪专家	以一次散弹枪射击杀死3个敌人	250	—
不论如何-简单	以“简单”完成游戏	250	铜杯
不论如何-普通	以“普通”完成游戏	250	银杯
不论如何-困难	以“困难”完成游戏	500	银杯
不论如何-生还者	以“生还者”完成游戏	500	金杯
最后生还者-简单+	以简单+完成游戏	250	银杯
最后生还者-普通+	以普通+完成游戏	250	银杯
最后生还者-困难+	以困难+完成游戏	500	银杯
最后生还者-生还者+	以生还者+完成游戏	500	金杯
近身战	近距离杀死一个巨无霸	100	—
猎人反成猎物	从背后用潜行杀死一个潜行者	100	—
个人空间	用弹簧刀杀死25个抓住你的循声者	100	—
基本技巧	在搜索的比赛中胜出一场补给争夺和求生战	—	铜杯
人口增长	在派别战中将阵营扩大到40人	—	铜杯
火萤	完成火萤旅程	—	金杯
猎人	完成猎人旅程	—	金杯

外观	价格	完成难度
乔尔-褐色衬衫	250	任意
乔尔-短袖丹宁衬衫	250	任意
乔尔-长袖丹宁衬衫	500	普通
乔尔-灰色衬衫	250	普通
乔尔-金色格子衬衫	500	困难
乔尔-红色格子衬衫	500	困难
乔尔-紫色格子衬衫	1000	生存者
乔尔-露营背包	500	普通
乔尔-军队背包	1000	困难
艾莉-Naughty Dog上衣2	500	任意
艾莉-Naughty Dog上衣3	500	普通
艾莉-杰克与达斯特上衣	500	普通
艾莉-连帽外套	500	困难
艾莉-跳伞装	1000	生存者
艾莉-红色格子上衣	250	任务
艾莉-刀锋天使	500	困难
艾莉-达斯特背包	1000	生存者
艾莉-庞克背包	500	普通
艾莉-杰克护目镜	600	困难

解谜相关技巧

本作的解谜做得比较有新意，只是变化不太多，因此只要稍加注意就不会有什么困难，这里把几种主要类型的解谜介绍一下，后文流程中将不再提及。

· 搭桥或搭梯子

搭桥要用到的是木板（偶尔梯子也可以当木板用），在通过沟或楼顶时使用。木板一般都在附近不远的地面上，如果需要用到木板的地方在上层，可以把木板靠在墙上，人爬上高处，再从上面把木板拿上来即可。至于搭梯子这个动作各位应该不陌生，附近找不到梯子的话那肯定在上层某个位置，把同伴送上去帮忙踢下来就好了。

· 木筏和潜水

由于艾莉不会游泳，因此每次必须要游泳的位置一般都有木筏，说起来是木筏，其实就是一块木板，找到木板让艾莉跳上来就能把她运送到相应位置。起初木筏都飘在不远的水面上，后来就可能在水底或者高处的走廊。另外，由于木筏不太结实，所以乔尔是不能利用木筏垫脚的，如果自己上不去就得想其他办法。水中没路的时候就要考虑潜水，潜水的时候请随时留意氧气的消耗。

· 推箱子和发电机

游戏中用来垫脚的利用率最高的其实是垃圾箱，有高处需要翻过去的时候先找找附近有没有垃圾箱肯定没错。部分位置，垃圾箱的背后可能有通道或出口，推开即可。发电机主要出现在没电的一些机关处，如果你需要拉开关却发现没有电力供给，去附近寻找发电机就行了。

敌人特点与对策

本作中的敌人种类不多，夸张的大魄力BOSS在这款写实风格的游戏中也是不存在的。但这并不意味着游戏就缺少挑战性，由于乔尔本身就是个普通大叔，没有超能力，所以只要两三个敌人包抄夹击，就可能遇上麻烦，不了解敌人特性的话，必然会吃苦头。下面就为各位分析一下敌人的特点以及相应的对策。

· 跑者

跑者是感染者的一种，他们的眼睛尖耳朵灵，一旦察觉到玩家的存在就开始狂奔，会把附近所有其他感染者都弄得很狂躁，并迅速冲到玩家面前一顿乱揍。跑者的潜入原则和人类差不多，只不过它们看不了太远，而且无法察觉灯光，因此针对感染者潜入的位置全程都可以把手电筒开着。跑者最讨厌的地方就是速度太快，很缠人，单个的好说，空手都能揍死，但是群体出现时必须用枪轰，减少数量后再做打算。跑者能够被勒死，而且爆头对跑者有效，打头只要一枪。

· 循声者

循声者是另一种感染者，没有视力，但是耳朵特别灵敏。虽说是瞎子，但总知道往玩家这边摸索，也不知道是真瞎还是假瞎。循声者有对玩家一击必杀的恐怖攻击力，前三个难度大多数情况下被循声者逮到可以放心用弹簧刀解围，算是压力小一点。用弹簧刀可以暗杀循声者，只不过没办法安静杀敌。在弹药充足时，也可以选择把循声者在远距离点死，否则还是绕开它们，或者扔砖块、酒瓶把它们引开。打循声者的头部能造成更大伤害。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

·巨无霸

游戏中惟一的BOSS级敌人，由于是被感染多年的感染者，身上的蘑菇很厚，所以十分耐打。巨无霸会扔孢子炸弹，如果被丢中又不及时跑开就会持续掉血。近身被巨无霸逮到基本没救，也不可能将其暗杀。没有发现玩家的巨无霸很蠢，绕开就行了。如果必须要战斗，一定要拉开距离。对巨无霸用燃烧弹效果非常好，再配合其他重火力武器可以迅速将其打死。弹药什么的也别省了，力求速杀，以免夜长梦多。

·人类敌人

人类敌人比起感染者来说更加缠人。因为他们行踪不定，枪法也很准。人类都是一个类型，只是手上的武器不太一样，只有扔燃烧弹的敌人是固定的红色衣服，算是给玩家一点提示。人类敌人会包抄合作，拿近身武器的最喜欢绕后背，而那些不喜欢移动的就在掩体后躲得非常好，你不动他不动，你移动他就打。

对付人类敌人，有时候可以选择回避战斗，潜行逃走，只勒死挡路的。如果一定要战，爆头可以节省子弹，找到机会就冲上去用近身武器敲，时刻谨防被包抄。人多聚集时是扔炸弹的好时机，一个罐头过去就能把他们炸个稀巴烂。被数个拿枪敌人攻击时，可以赶紧跑掉，然后再悄悄换位置，从另一侧发动攻击，这个方法也可以用于补救潜入的暴露。

难度设置

游戏一开始可以选择简单、普通、困难三种难度，任意难度通关一次后便可开启最高难度"生还者"。前三个难度可划分为一类，它们之间的差别仅在于掉敌人后落弹药的几率、能够搜刮到物资的多少、敌人行动的积极性，其他方面则基本相同，而生还者难度却与这三个难度完全不同，可以说展现了这款游戏真实的姿态。

首先，生还者难度是没有聆听模式的，而针对聆听模式的维他命强化也变成了前三个难度没有的"弹簧刀大师"。因为生还者难度中，乔尔在一开始不能使用弹簧刀来抵御循声者的攻击，必须升级这项能力后才能使用，也就是说在这之前被循声者逮到只有死路一条。另外，生还者难度下对于近身格斗没有按键提示，无论是抓住、暗杀、挣脱、防反（打斗时把敌人推开等动作），所有的动作都不会有按键提示，需要玩家自己反应。生还者难度下搜刮效率很低，因为大部分的屋子都空的，极少能找到合成材料，敌人都很少掉落弹药，物资极度匮乏。从开始直到通关，能制作道具的机会屈指可数。至于敌人的行动，感

觉生还者难度的敌人确实比较积极，感染者的耳朵也十分灵敏，几乎每一场强制战斗打起来都让人感觉压力山大。不过，生还者难度的敌人并非超人，和其他难度并没有什么两样，但这个难度下同伴的命中率似乎也会有所下降。

存档机制

本作的存档机制和《未知海域》差不多，全程都是在一个档位上自动存档，而且检查点比较多，挂了后能马上从上一检查点重新开始。如果要选章节来进行游戏，系统都会在进入游戏之前提示储存到其他位置（你可以覆盖）。考虑到难度奖杯很多，因此在彻底打完一个难度之前都不推荐打乱顺序去选章节。

本作有二周目的概念，任意难度通关一次后会出现对应难度的"+"，比如你通关了简单难度，那么就能选择"简单+"难度来继续进行游戏，但不可选择更高难度的"+"状态开始游戏，当然也可以利用秘技来实现，详见奖杯攻略部分。

"+"难度继承玩家一周目的各项数据统计和各种收集，还有技能升级、武器改造、训练手册效果、零件和维他命等等也一并继承，但是武器还是得按流程推进来拿。值得一提的是，如果玩家在通关一个难度后，选择了开始新游戏而并非"+"难度，那么之前的技术统计会被完全清空，但想要找回来也是可以的，方法是先读取之前周目内的任意存档，在进入游戏后选择回到主菜单，这时的数据统计就是当时那个周目的情况。如果想要回到自己新开的一周目，用同样的办法可以再转回去。游戏的存档次数比较多，机制也比较复杂的，因此个人建议少覆盖、多开新，每隔一段时间手动存一下，而且最好不要乱换难度，以免造成不必要的损失。

生还者手册之奖杯攻略

《最后生还者》的奖杯难度和耗时远远高于顽皮狗的"《神秘海域》系列"，绝不属于奖杯神作的范畴。本作奖杯数量意外的少，金杯和银杯也因此显得特别多，其构成并不复杂，单机奖杯19个，没有过一章给一个的那种流程奖杯，只有1个可以在流程中自然取得，其余8个收集类奖杯，2个成长类奖杯和8个难度奖杯，这也导致了玩家在一周目十几个小时的体验过程中只拿到一两个奖杯的普遍情况。单机部分最少要通关两遍半才能拿齐，而且是在使用秘技的情况下，这部分差不多就得三十多小时，剩下4个网战奖杯有两个是阵营通关奖杯，即使方法得当，也得战上三十小时左右。下决心想要拿下本作白金的同学，付出一定的努力和时间是必须的，使得《最后生还者》的白金奖杯不再是人手一个的大路货，当然，这样也对得起它的神作地位。遗憾的是，本作存在奖杯BUG，中招的话必然坏了心情，但只要提前防范，还是能够避免的。

奖杯总数	24	铜杯	9	银杯	9	金杯	7	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	4
最少通关次数	单机2.5次，多人2次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

白金路线

由于本作的多人模式与单机部分是完全分开来的，所以先开始哪个部分都无所谓。多人可以放到一开始，也可以留到最后，但个人还是强烈建议先打一遍故事模式之后再考虑网战。一方面可以熟悉系统玩法，不至于长时间被老少们戏耍狂虐，减少网战开荒期的挫败感，最重要的是完整体验顽皮狗所带来的最震撼人心的剧情，同时不用再担心被朋友或网络上的陌生人剧透。

1. 简单难度通关。从节省时间的角度出发，一周目简单难度外加全收集是最好不过的，但是不停参考收集攻略的游戏推进方式可能会让游戏体验不那么流畅，因此也可以一周目时不看攻略，什么收集都不管先通一遍。

2. 生存者 + 通关。本来简单难度通关后就只能从“简单 +”开始二周目，但是利用秘技，可以二周目直接打“生存者 +”，而且因为继承了角色能力和武器改造等级，难度也会有所降低。通关时会一口气跳出 7 个奖杯，相当壮观，但要小心回避有可能出现的奖杯 BUG。如果一周目没有进行收集或有遗漏的，那么这一遍就需要收齐。

3. 简单难度 + 继续。如果前两遍比较注重探索，捡到了一定数量的零件，那么这一遍是不用从头打到通关的，主要目的是为了拿“用维他命完全强化乔尔”和“完全强化所有武器”的两个奖杯，因为生存者 + 难度里头能拿到的道具非常少，肯定升不满。注意前两遍里要有意识地把游戏中后出现的武器优先升满，比如喷火器，不然就要多打几关的流程。

4. 多人模式。多人模式有通关概念，可以理解为“一转两转”，多人模式奖杯要求至少通关两次。相关心得技巧请参看后文的多人模式部分。由于单机流程不短，网战又得完成“二转”，所以 60 小时白金已经是很有效率的情况了。

提前开始生还者 +

正常情况下要进行生还者 + 难度，至少要先把故事模式通两遍；第一遍通关任意可选难度，第二遍开新游戏通关生还者难度。等到第三遍才可以选择生还者 + 难度。但是这样的话，白金至少打四遍，因为生还者难度物资匮乏，还得差不多再加一遍简单 + 才能把两个强化奖杯拿上，那耗时方面又得至少加个 20 小时。

提前开始生还者 + 的秘技使用方法并不复杂，由于截稿时官方可能已经更新了补丁，若无法使用此秘技，请把补丁先删除了再尝试；

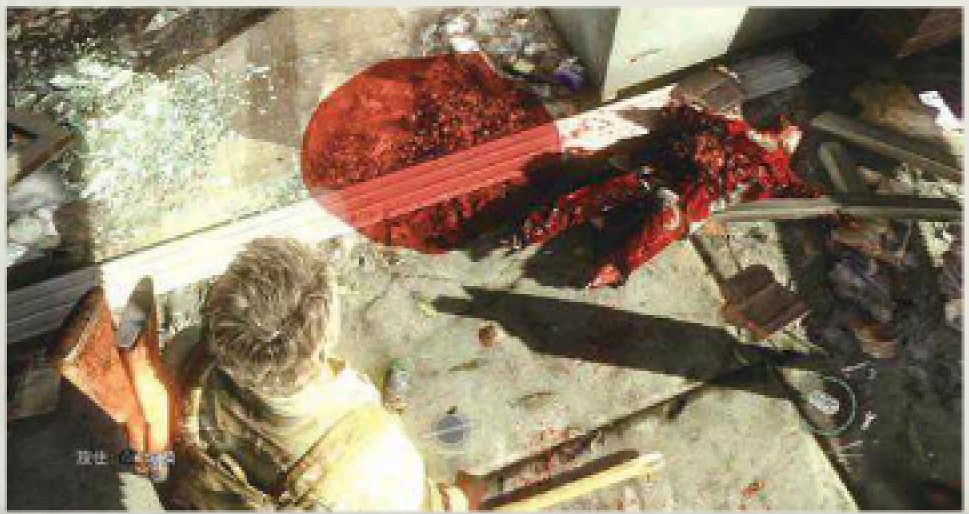
1. 一周目通关，推荐简单难度；

2. 在主菜单选择开始新游戏 +，选择简单 +（此时生还者 + 难度尚不可选），之后开始游戏并打过第一章；

3. 第二章一开始，马上按出暂停菜单，保存并退回到主菜单；

4. 选择章节，重选第一章，在难度选择时选生还者，之后全程不要更换难度，一直打下去直至通关。

你很快就会发现，经过以上步骤之后实际上已经提前进入了生还者 + 难度，而且好处多多。因为如果按照常规方式来进行生还者 + 难度的话，顶多继承之前生还者难度的技能升级和武器改造，而生还者难度的物资极为有限，能升级的项目自然不多，以简单难度为基础来进行生还者 +，继承的东西就会多出不少。最重要的是，以新游戏状态完成一遍生还者难度原本是单机部分最大的难点，现在直接跳过了这一环节，整个白金过程自然也就省时省力了不少。



无限弹簧刀大法

这个秘技与上一个秘技一样，有可能在下次更新时被取消，无法使用的话请删掉更新再进行尝试。无限弹簧刀大法主要是通过特殊操作复制组合弹簧刀所需的材料来反复制作弹簧刀，在素材短缺的生存者难度自然就特别管用，是可以明显降低难度的良性 BUG。使用方法如下：

1. 首先要拿到一把近战武器，木棍、球棒、管子等均可，按 SELECT 键对其进行强化；

2. 使用该强化过的近战武器，但不要用完；

3. 在发现其他的近战武器时将其捡起，此时那把强化过的近战武器会掉在地上，玩家重新把它捡起来；

4. 打开合成菜单，你会发现多出一套刀片和胶布，这是制作弹簧刀的材料，用它们来制造一把弹簧刀；

5. 重复第 3 步起的操作，材料又会增加，这样一来弹簧刀和强化近身武器就几乎是无限的了。

关于奖杯 BUG

本作的奖杯 BUG，即完成条件却不跳奖杯的情况主要出在难度类奖杯和收集类奖杯上，所有这些奖杯都有可能遇到问题，原因不明，可理解为 BUG 完全随机出现。至截稿日，官方尚未更新系统补丁，那么这些 BUG 自然也还没有被消除，玩家在游戏过程中还是多个心眼儿比较好。回避方法倒也不是很麻烦；

1. 通关前用 U 盘备份一个存档，通关后的职员表不要跳过，耐心看玩，否则有可能会诱发通关奖杯不跳的 BUG。

2. 某一个种类的收集要素差一个收齐时，同样备份好存档，如果不跳就再来一次。

3. 游戏中有奖牌系统，除了白金之外，每个奖杯都对应一个奖牌，而奖牌的解锁没有任何 BUG（可以去主菜单开启奖牌获得的提示）。在已经获得对应奖牌的情况下，没有跳出的收集类奖杯在下一周目时有可能在取得相关收集要素时补跳出来，而通关奖杯也是如此。当然，最保险的办法还是备份存档。

不能平白浪费
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

寻找光明
银杯

取得条件： 找到所有火萤垂饰（收集要素）

奖杯说明： 本作的收集要素数量和种类都很多，凡是取得条件中标有“收集要素”字样的均请仔细参照流程攻略中的收集指南一一搞定。另外还要注意一下可能出现的BUG，用备份存档的方式来回避。

排除万难，死里逃生
铜杯

取得条件： 收集所有漫画（收集要素）

东西就摆在那边
银杯

取得条件： 找到所有遗留物（收集要素）

我拿到这个了
铜杯

取得条件： 找到所有训练手册（收集要素）

搜刮者
金杯

取得条件： 找到所有收藏品（收集要素）

做好准备
铜杯

取得条件： 制作所有种类的道具

奖杯说明： 这应该是游戏中最简单，也是一周目流程中最先拿到的奖杯。

开锁专家 铜杯

取得条件：打开所有需要弹簧刀打开的门（收集要素）

不管怎样都撑过来了 银杯

取得条件：用维他命完全强化乔尔

奖杯说明：一周目的维他命数量肯定不够，但比起武器强化所需的零件要好一些。一周目时玩家可以不强化体力上限，因为提升体力上限时体力会加满，能当回复道具来用，在二周目打生还者+时可用来应急。

情况紧急 金杯

取得条件：完全强化所有武器

奖杯说明：全武器完全强化所需的零件数不少，即便一个不漏，也至少要打上两遍半，这应该是单机部分最后获得的奖杯了。

我想多聊一下 银杯

取得条件：进行全部非强制对话（收集要素）

笑话说完 金杯

取得条件：听过艾莉的全部笑话（收集要素）

不论如何-简单 铜杯

取得条件：以简单难度完成游戏

奖杯说明：推荐一周目简单难度通关，以开启生还者难度。

不论如何-普通 银杯

取得条件：以普通难度完成游戏

不论如何-困难 银杯

取得条件：以困难难度完成游戏

不论如何-生还者 金杯

取得条件：以生还者难度完成游戏

最后生还者-简单+ 银杯

取得条件：以简单+难度完成游戏

最后生还者-普通+ 银杯

取得条件：以普通+难度完成游戏

最后生还者-困难+ 银杯

取得条件：以困难+难度完成游戏

最后生还者-生还者+ 金杯

取得条件：以生还者+难度完成游戏

奖杯说明：使用秘技提前开始生还者+的流程，那么在这一遍通关时会连跳7个奖杯。

基本技巧 铜杯

取得条件：在派别战中补给争夺和求生战各胜一场（多人）

奖杯说明：取得以下4个网战奖杯最少也得打160多场，两个模式各赢一场仅靠队友也能达成。

人口增长 铜杯

取得条件：在派别战中将阵营扩大到40人（多人）

奖杯说明：在网战中不是表现太糟糕的话，那差不多两周左右（游戏中的时间概念，打十来场就行了），就能完成这个目标。

火萤 金杯

取得条件：完成火萤旅程（多人）

奖杯说明：每个完整旅程需要经过十二周，一周有七天，一天指的是一场比赛，84场比赛不论输赢，撑过去就行了。但是期间如果人口数量变为零的话就宣告失败，又得从第一周第一天开始。平时只要正常游戏，惟一需要警惕的是对方阵营发动袭击的事件，如果没能完成任务就有可能造成人口全灭，所以请把一些对于自己来说相对容易的任务留到此刻，以防万一。由于多人模式在后文中会有详细解说，当然也会有不少的心得分享，各位玩家可以直接翻到网战解析部分，这里不再赘述。

猎人 金杯

取得条件：完成猎人旅程（多人）

奖杯说明：请参考上一个奖杯。

无剧透生还者全收集攻略

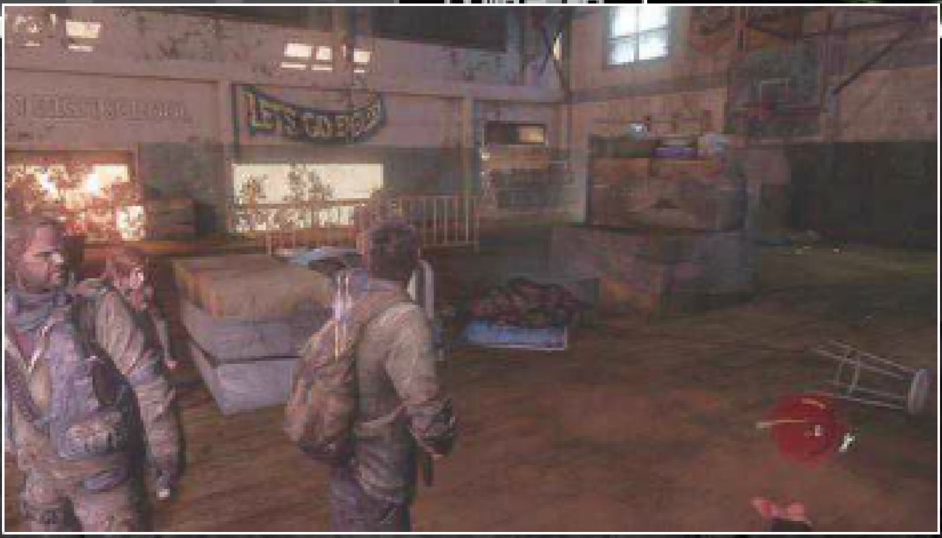
全收集注意点

遗留物、火萤垂饰、训练手册、漫画四种收集要素加起来一共 141 个，这个是系统中的数字，由于有些遗留物、漫画的获得为剧情获得，因此下文仅将玩家需要自行获得的遗留物、漫画进行了编号，剧情中自动获得的不再提及。全收集要素的位置已在后文标出，每捡到一个收集都请务必到达下一个存盘点再退出游戏，一些本来就在存盘点附近的要素最好是能打到下一个存盘点再退出。

部分非强制对话的触发可能在一些存盘点区域的切换点，一旦过了这个点到了下一个区域，即使再回去找艾莉也不会有反应。还有一些非强制对话需要玩家进行一些行动之后才会触发，这些往往都是跟玩家到处搜刮、进行收集有关，因此对话最好是能跟收集一起搞定，而且对话漏了只能凭印象补，还可能不准，因为游戏中的对话远不止 37 处，因为有些对话是强制的，不说流程无法推进。非强制对话的概念不太好拿捏，游戏的过程中差不多有 40 多个可以算得上非强制的对话，攻略中进行了删选，即便攻略中没有提升的对话，触发总之不触发要好。

由于开密室的门会消耗一把小刀，所以小刀最好常备。密室撬开之后也得到存盘点才会被记录，如果之前开了密室后来又挂掉了，记得要重新开一次。

●生还者难度实用技巧



・子弹再充足也不能冲动（虽然根本不可能充足），能潜行逃走的地方就不要打。

・急救箱有限，不要乱回复，因为被打掉血太快，血多血少意义不大，攒急救箱是为了不让自己随后陷入困境。

・如果打的太差，宁死也不回复，大不了刚才的位置再打一次，撑过一章就能回满血。

・吃维他命强化体力上限时能补满生命值，把两次强化机会当成额外的急救包攒着。

・有敌人在掩体后不出来，可以轻点 L1 键引诱他们对我们射击，这样就好瞄准或爆头了。

・潜入搞砸了可以把人打一拳就跑，潜入时多利用窗户桌子跳来跳去，敌人的视线是有盲点的，随时注意音效提示。

・生还者难度的感染者都是顺风耳，蹲着走的速度稍微快一点就会被发现，必须轻推前行。

・跑者和循声者的组合很难缠，但清除掉跑者后压力会小不少。

・生还者难度下，第五章是道坎，难点比较多，但撑过去就好了。

・改造武器优先强化枪套和弹夹容量为 1 的武器的弹药数量（弹夹容量），避免这些武器开一枪就强制上弹和掏背包换枪，其他武器也优先改造弹药数量这一项，生还者难度本来没有什么弹药，如果弹夹容量足够，那么提前可以把全部子弹装进去，其他项目就不用理会了。有多出来的升级一下武器射速和大威力武器的穿透以及扩散，这类武器在解围时表现优秀，每发子弹尽量对敌人造成更多伤害。

・在生还者难度中，玩家一定要学会“卖队友”，特别是局面混乱时，不少场合可以让同伴来打，或者为你挡在前面，又或者故意慢慢诱导同伴开枪，自己到处乱跑，节约自己的子弹。可能是担心队友会给玩家造成负担，即使是在生还者难度，队友被敌人抓住的可能性也很低，大多数情况下他们都会自己把敌人推开，或者另一名同伴会替你去救。因此完全可以大胆地卖队友！

・在进行近身肉搏时，经常会出现把敌人打倒但还没有死的情况，偶尔会遇到继续按攻击键不出招的“下不了手”的情况，其他难度可以直接把这个人抓起来当人盾，但生还者难度可能耗不起。推荐先按举枪键并稍微后退一点，然后再继续板砖拍或者直接用近身攻击打。

・在某些场合如果玩家身上实在没有弹药了，特别是可能发生强制战斗的位置，例如第五章，艾莉会跑上来给你几发手枪子弹，简直泪流满面。

・如果玩家身上一个急救包都没有，而且濒临弹尽粮绝还一直在同一个位置不停地挂，系统就会偷偷塞给玩家一个急救包，很体贴的设定。

第一章 家乡

严格来说本章算是序章，没有任何收集，纯粹走流程欣赏剧情发展。

第二章 隔离区

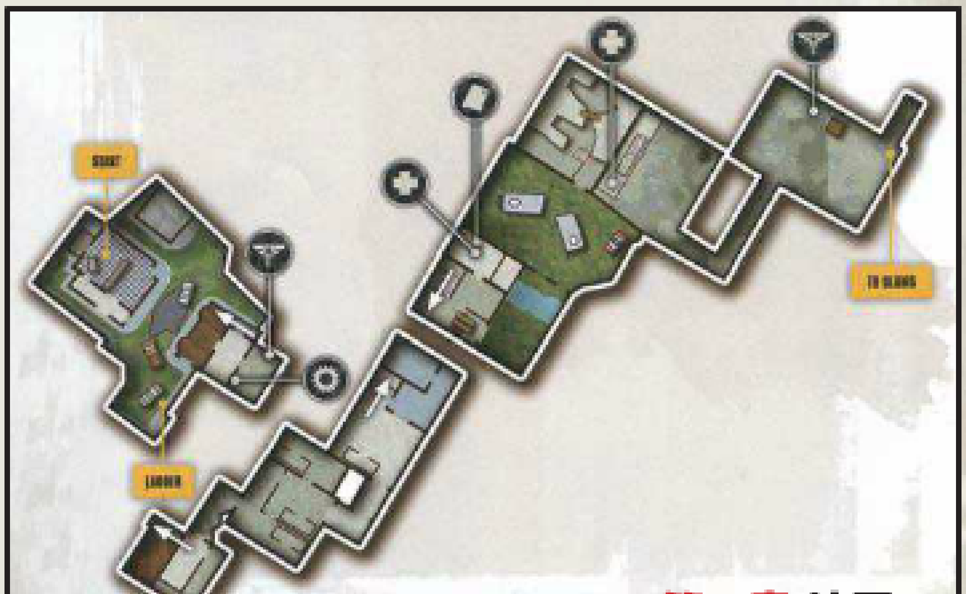
收集要素

・本章刚开始不久，要跟着泰丝去左侧的检查点，在路口不要左转，去右前方路灯下面那里的两个人处。【对话 01】

・拿到装备并回到地面，泰丝会在屋外等你，过去对话。【对话 02】

・找到梯子并爬上去后，泰丝会去左侧的楼梯前，不跟过去，笔直走进正前方的房间内，左侧的书桌上。【火萤垂饰 01】

第二章 地图 1



第二章 地图 2

・从两名感染者啃食尸体的位置上楼，左转能看到两块木板，不要走过木板，从木板左侧的缺口进入前方的房间，左前方窗前的桌上。【遗留物 01】

・乔尔从高处跳下说出“先确认有没有士兵”，往前走要跨过障碍，蹲下走出小巷，这时看左前方有棵树，树上挂着的就是，用枪打下来。【火萤垂饰 02】

・穿过一辆废弃的车（路上还有个蠢货出来挡路），下车后笔直往前走能看到有两个人站在铁门前，快接近他们时左侧柜台旁的地上。【遗留物 02】

・就在捡到上一个遗留物的位置，注意看前方大门左侧有个闪光的海报，过去揭下即可。【遗留物 03】

・从铁网的洞跳下，潜行干掉屋外的两个人，屋内的两名敌人其中一人身上有一把钥匙，将他们干掉后记得捡起来。【遗留物 04】

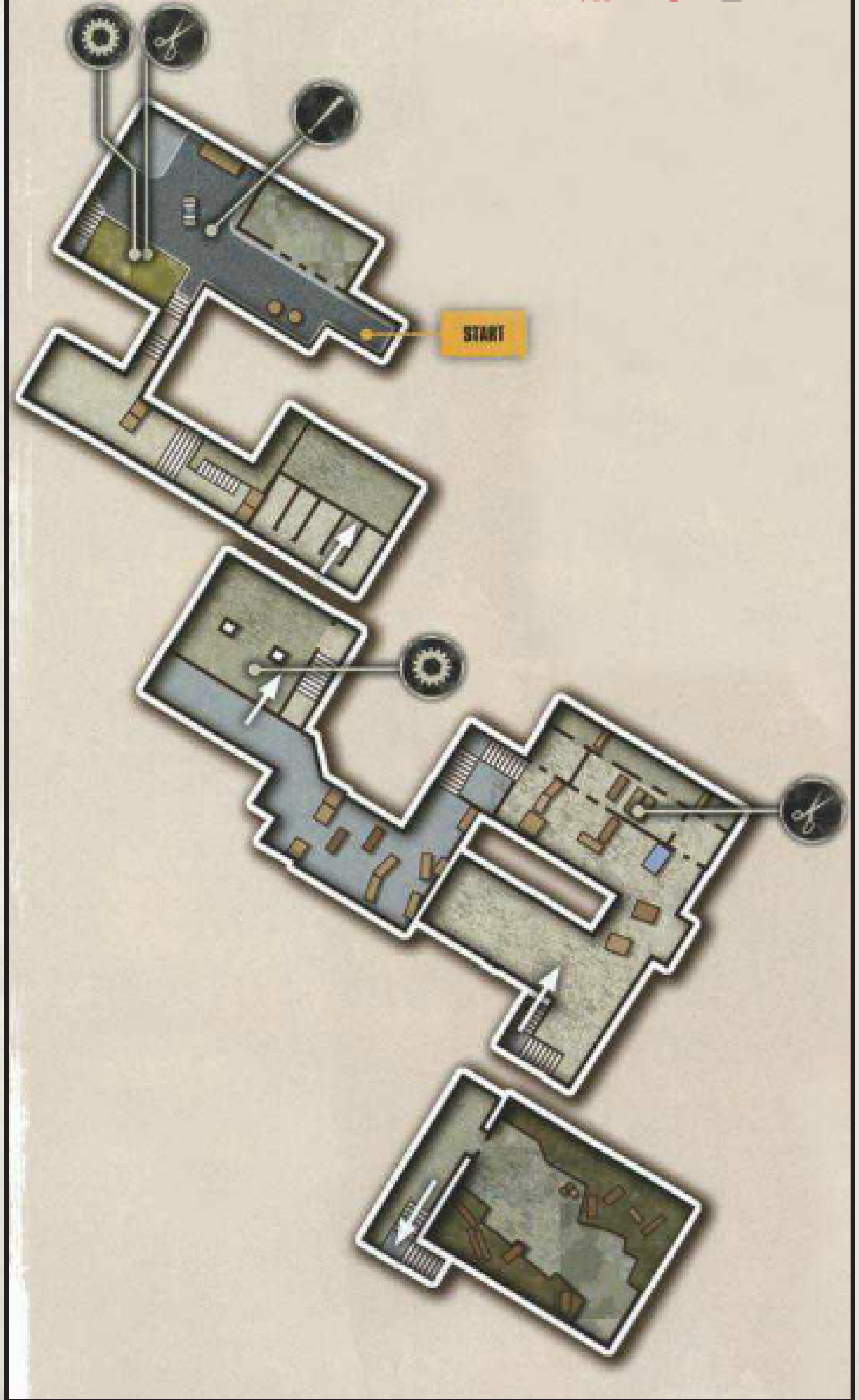
・刚到达码头区域，右前方栏杆旁的蓝色铁箱旁边。【遗留物 05】

・就在捡到上一个遗留物的位置，往前方走进仓库，右前方角落处左侧蓝色铁箱的右边（不要走过破船）。【遗留物 06】

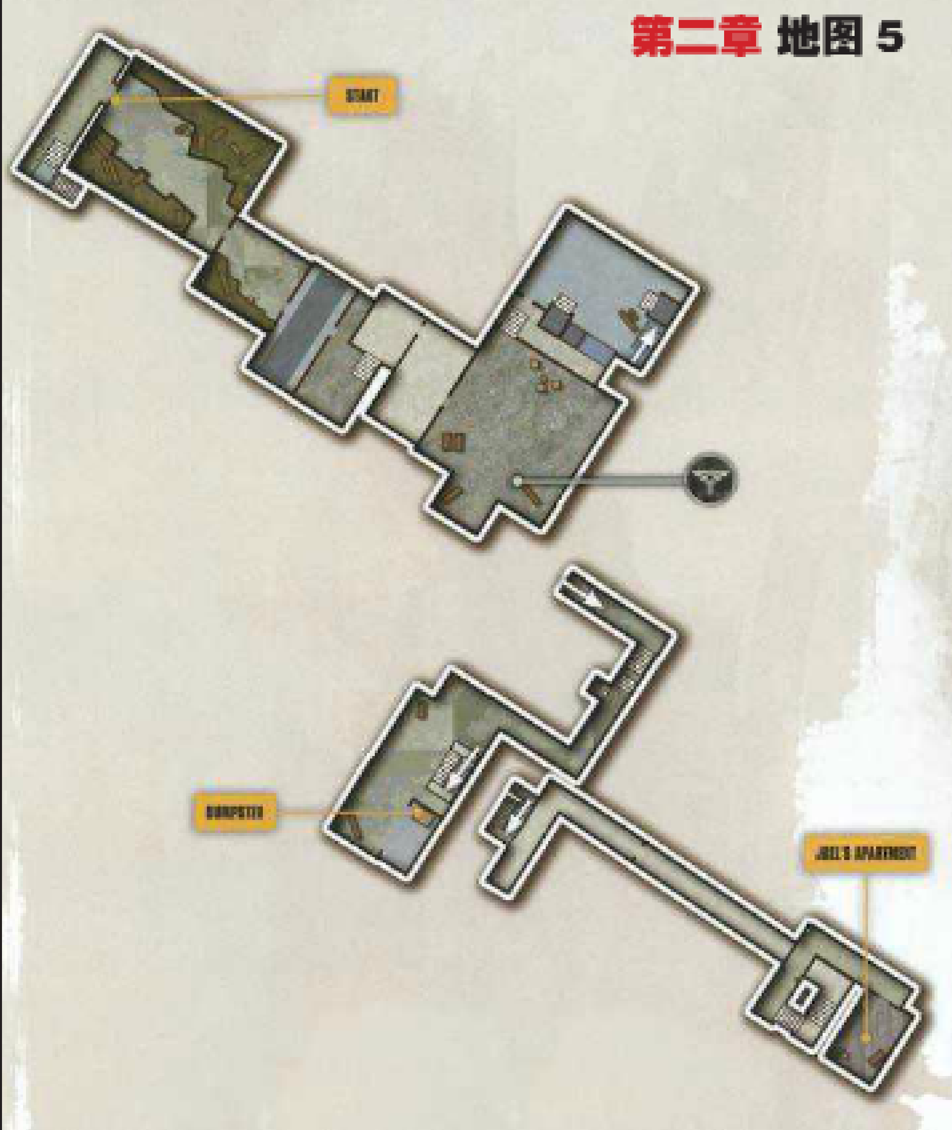
・刚遇到艾莉的场景，前方收费停车表旁边靠着的尸体旁。【火萤垂饰 03】

第二章 地图 3

第二章 地图 4



第二章 地图 5



生还者难点

第二章的战斗部分不多，几乎没怎么和感染者打，需要注意的位置就是码头部分和与玛琳一起撤离时。码头处最好是能做到一枪不发，这里敌人不少但站位大多比较开，又有各种木箱遮挡，勤快点左右绕绕就能逐个击破，特别是码头仓库里的敌人，从场景左侧绕过去比较容易有偷袭机会。如果在偷袭某个敌人时被另一个看个正着，可以干脆从上一个检查点重来，记住位置再采用更好的策略，这一个技巧在后期的战斗中会经常用到。与玛琳一起脱出时也是走左侧屋内的通道比较方便，基本可以一路暗杀过去，只剩下一名敌人的话就没什么威胁了。

第三章 外围

收集要素

·与泰丝汇合的剧情过后，立刻一百八十度转身回到身后的房间内，煤油灯的旁边。【遗留物 07】

·拿到上一个收集后，去和窗前的泰丝对话。【对话 03】

·让发电机运转后乘升降梯来到下层，先别从墙洞出去，右侧墙壁处，开手电很容易找到。【遗留物 08】

·看到倾斜的大楼后，需要顺着断掉的公路一直爬回地面，上来后能看到前方有两个警方的路障，正前方右侧高大的信号灯铁杆下。【遗留物 09】

·两个妹子分别站在“信仰之跃”点俯视下方时，右转从墙洞出去，之后能看到一个类似花园的场景，先不要左转进入倾斜的建筑物，笔直跑到花园尽头左转，树上挂着的就是，用枪打下来。【火萤垂饰 04】

·刚进入倾斜的建筑，就能看到一个士兵惨死的尸体，尸体上会出现对话提示。【对话 04】

·对话过后，上楼的时候能看到一具尸体，尸体的旁边。【遗留物 10】

·被循声者攻击的剧情过后，两位妹子会进入右手边的房间搜刮，跟着进去，再进入左前方的门，前方的蓝色大门就是。【密室 01】

·捡到火萤留下的汽油弹的位置，右转能看到被堵死的大楼梯，

中间楼梯右侧的尸体旁。【遗留物 11】

·往前走会遇到循声者，这时去左前方的杂货铺，进去后右侧柜台有个抽屉是可以打开的，抽屉里就是。【遗留物 12】

·垫脚爬上挡路的卡车，从另一侧跳下后马上回头，进入卡车车厢的缺口，左边的地上。【遗留物 13】

·离开改造武器的工作台所在区域，往前走要从断掉的地板走到上层，上去后马上左转沿着边缘走，在尽头的桌子处。【火萤垂饰 05】

·被迫与两位妹子分开处，转身走左边的新路，出门左拐笔直往前走进两扇门，再进入左前方第一扇门内，这里是两个妹子刚才过来的位置，刚进门右边的门就是。【密室 02】

·在博物馆内大战一群感染者之后，两位妹子会去窗前，先翻窗户，等泰丝头上出现对话提示。【对话 05】

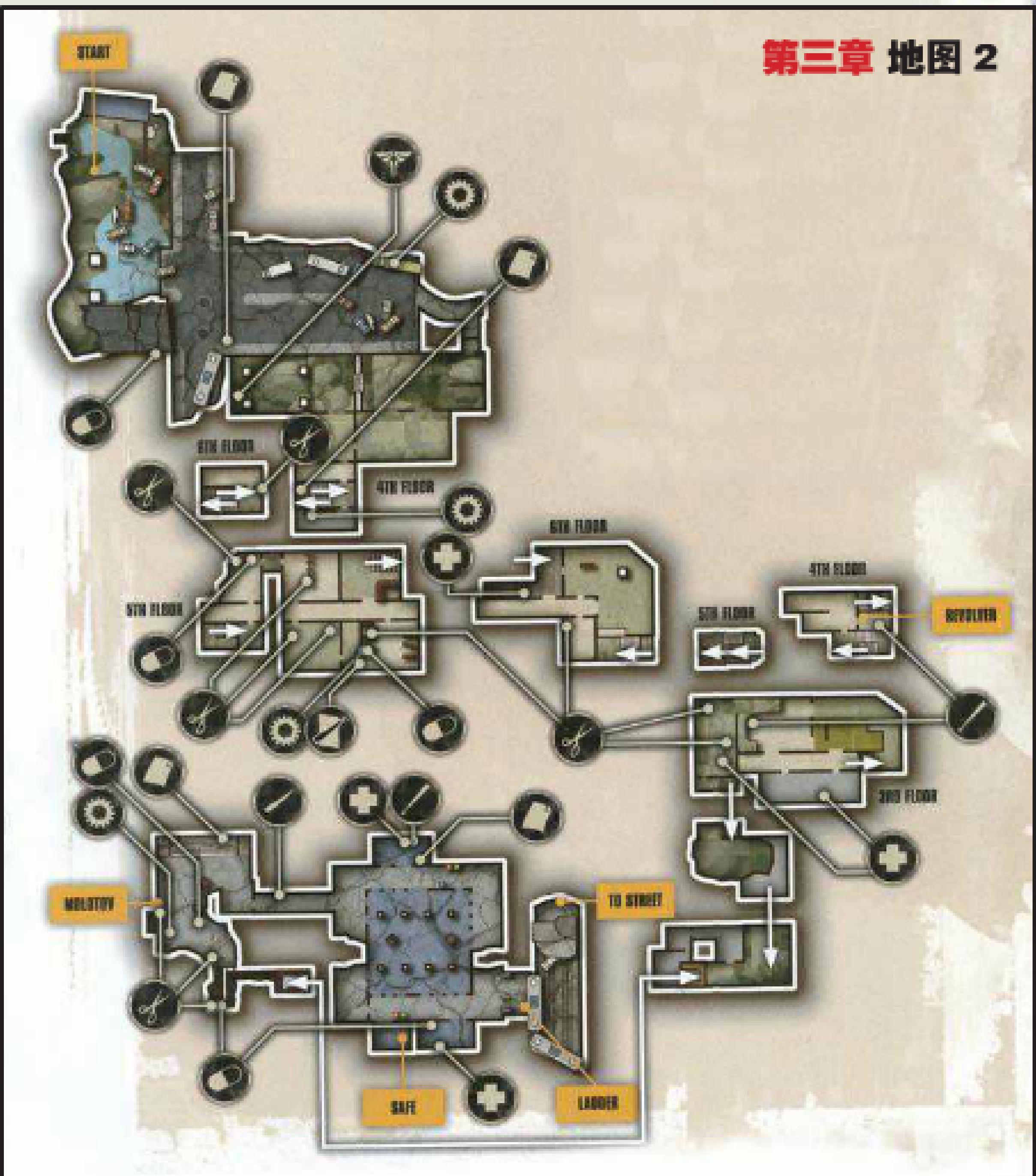
·与泰丝对话完毕后，泰丝会翻出去，再跟艾莉对话。【对话 06】

·走木板的剧情过后来到了新区域，两名妹子快速下楼后跟下去，下楼后从右侧转身，前方角落的尸体旁。【遗留物 14】

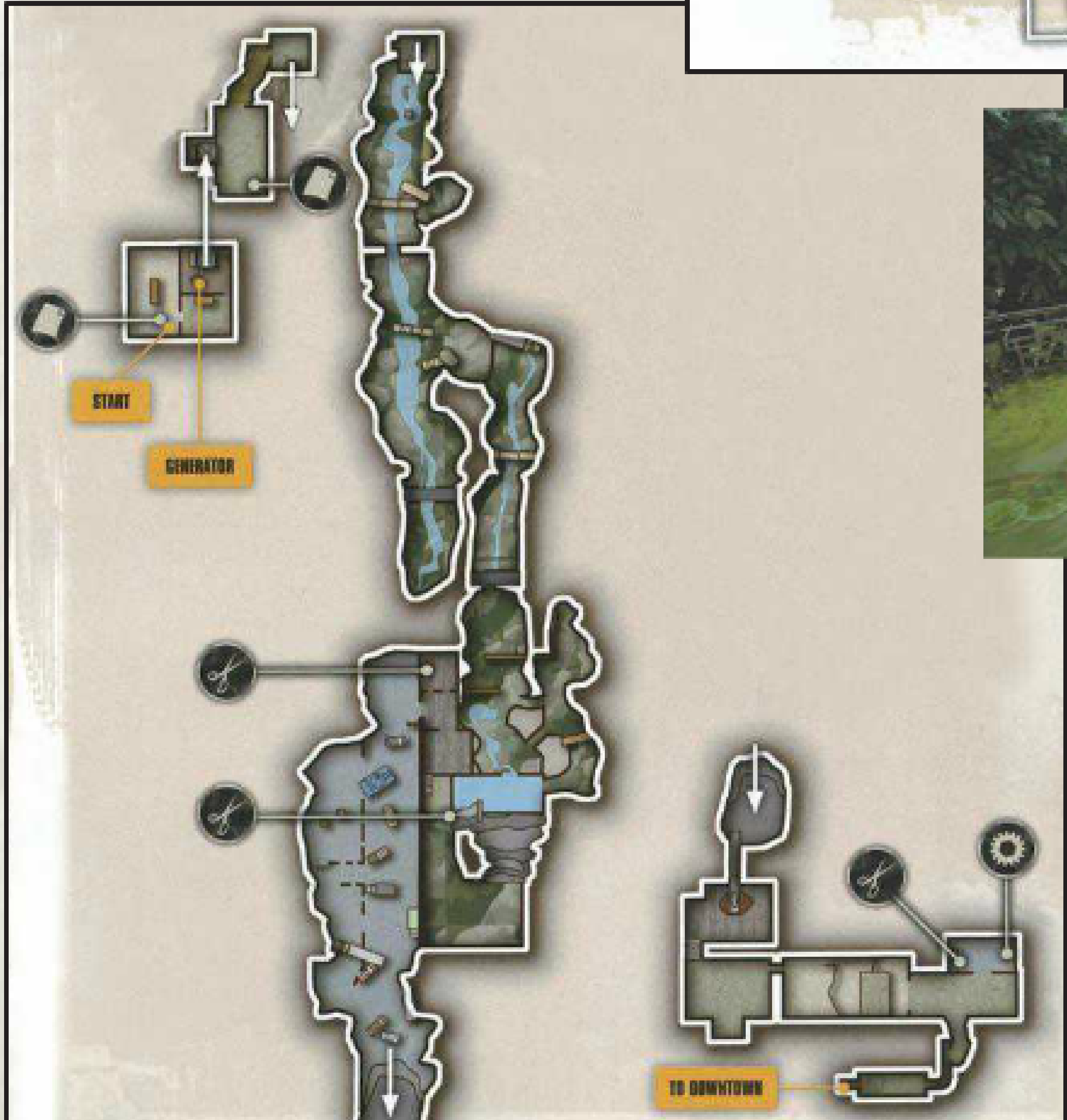
·看到高楼大厦美丽风景后要走进水里，从左侧绕过水中黄色的出租车，左前方的亭子里。【火萤垂饰 06】

·用下潜的方式通过一连串挡路的列车，浮出水面后沿着左侧走能看到左前方不远就有个平台，上面的尸体旁边（艾莉还会在这个尸体旁找到手电筒）。【遗留物 15】

·就在捡到上一个遗留物的尸体左边有个通道，往前走跳进水里潜下去，里侧小屋内的架子上，拿了就赶紧出去。【火萤垂饰 07】



第三章 地图 2



第三章 地图 1

生还者难点

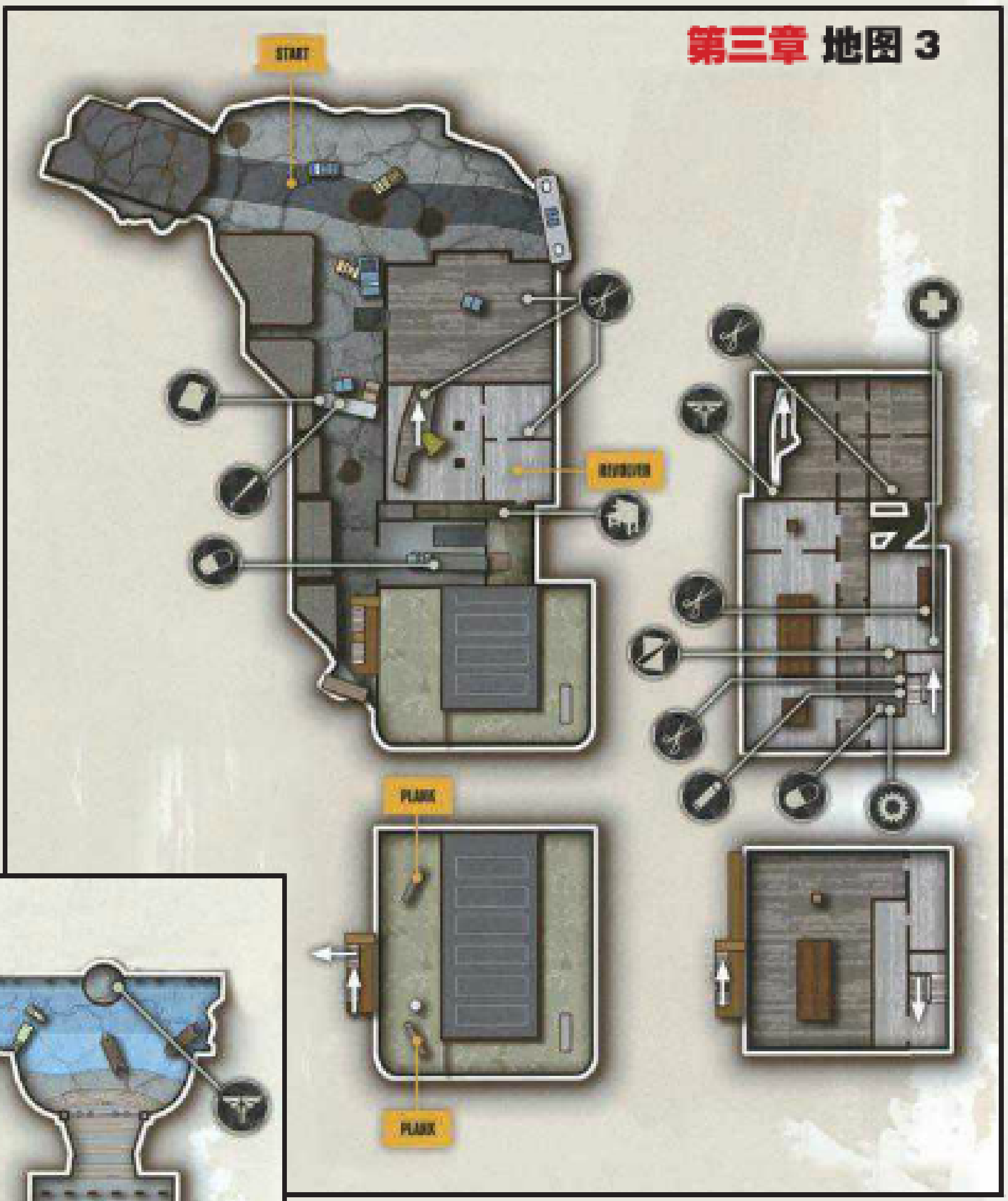
外面的世界

被军队占据的位置要全面避免战斗，因为他们不仅防御力高，而且从他们身上根本得不到什么东西。大部分跑灯光的位置听从泰丝的号令就行了，跟着她行动。在上层有士兵往下照的时候，躲灯光走其正下方，这样反而不会被发现，前方有士兵巡逻的位置也只需要等他们走人就可以放心上楼。进入铁闸门后的区域敌人较多，不过脱离这里只需要一块板砖。可以行动后马上往右前方的破旧房屋处跑，在中间时往路中央靠右前方的位置扔一块板砖，总之把落点控制在所有士兵注意那里但灯光不会找到我们行进路线的位置就行了，扔出去之后赶紧往前走，快速贴着右侧边缘走即可轻松通过这里。

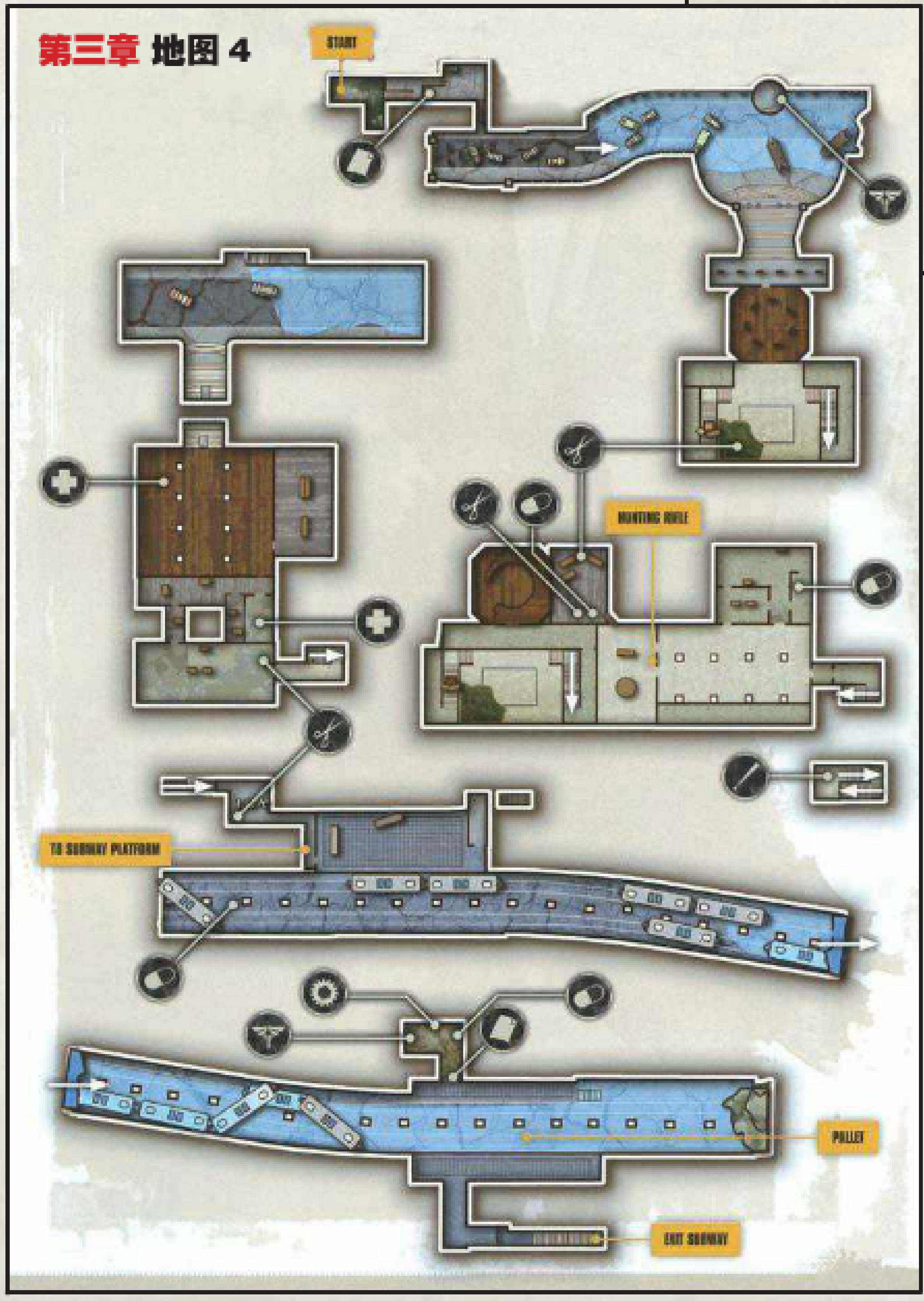
市区

大楼内初次与跑者交手的位置就比较麻烦，因为这里还有循声者。跳下去先绕去右侧把落单的跑者搞定，然后回到走廊，等一名跑者出左手边的房间，它往循声者所在位置过去后就可以下手了，接下来还剩两名跑者和一名循声者。稳妥的打法是先过去用有限的弹簧刀暗杀循声者，之后剩下两个跑者会狂躁，马上用板砖拍死一个，另一个空手即可解决，或者一边跑一边再用板砖，这样的话一枪都不用开。

在遭遇大量循声者和跑者的一层大厅，这里其实根本不用战斗，因为感染者们都在专心忙自己的事情，比如闲逛、啃食、哭泣等等。慢慢走去收集所在房间，出来后一直沿着左侧的边缘走，只要慢慢走基本没问题，前方没路必须要往中间区域走时，只需要往前走一点就可以直接从左侧的窗户翻出来到离开的铁门前，这里站着一个循声者，先用砖头把它往中间引一段，然后捡起地上的瓶子再往远处扔一些，距离够远之后就可以让同伴把梯子弄下来了（否则系统会一直显示先把这个循声者解决），梯子下来之后抢着先上去，然后就可以转身无压力围观了。稍后去屋子里拿垫脚箱子的时候，那里面的三个跑者都可以潜行慢慢勒，不浪费一颗子弹。



第三章 地图 3



第三章 地图 4

博物馆

博物馆分开后，面对大批循声者也是不要惹，先往前走一些，然后站在稍微靠右一点的位置，把瓶子往左侧房间扔，也就是泰丝和艾莉刚才过来的那个房间里扔，扔了之后等面前的循声者跑进去自己就要赶紧往前走了，避免被从中间冲过来的循声者撞上。上楼后又是大量跑者，先跑过去把艾莉救了，然后马上撤回泰丝遇袭的房间内，这样大量感染者会被泰丝挡在门外，然后我们就伺机偷袭慢慢磨。

议会大厦

本章最终区域是要逃离士兵的穷追不舍，带着艾莉离开泰丝后搜刮了东西就马上上二楼，特写什么也不用看了，拿了东西就直接走。与士兵遭遇后同样走左侧房间，在靠近门口的桌子后面等士兵进来，他走一半会换方向，过去勒死（不要碰倒东西），之后去另一侧的门处等另一名士兵进来，他进来会面朝左，所以站在门的右侧就行了。外面还有两个人，先往我们进来的方向扔个砖头，然后等左侧站在出口附近一直不动的敌人往另一侧看时，赶紧躲到他面前的桌角，等他再次看向别的方向时，过去勒死，之后立刻下楼。最后的区域也还算比较好过，依旧是走最左侧的房间，然后到一个白色桌子附近时，先躲到前方门的右侧，士兵进来是面朝左，过去勒死，然后马上进入出口所在房间，等敌人巡逻到门口就跟到门口附近，然后等出口附近两个敌人交叉绕过去并都面朝屋内的时候就赶紧溜出去，下坡之后马上开跑。地铁处的最后两名敌人从最左侧绕大圈就能通过。

第四章 比尔的小镇

收集要素

・从铁网破洞处跳下，下方的小木屋里有一个循声者，它对面那栋建筑物的二楼最里侧房间内，一个书桌旁的地上。【遗留物 16】

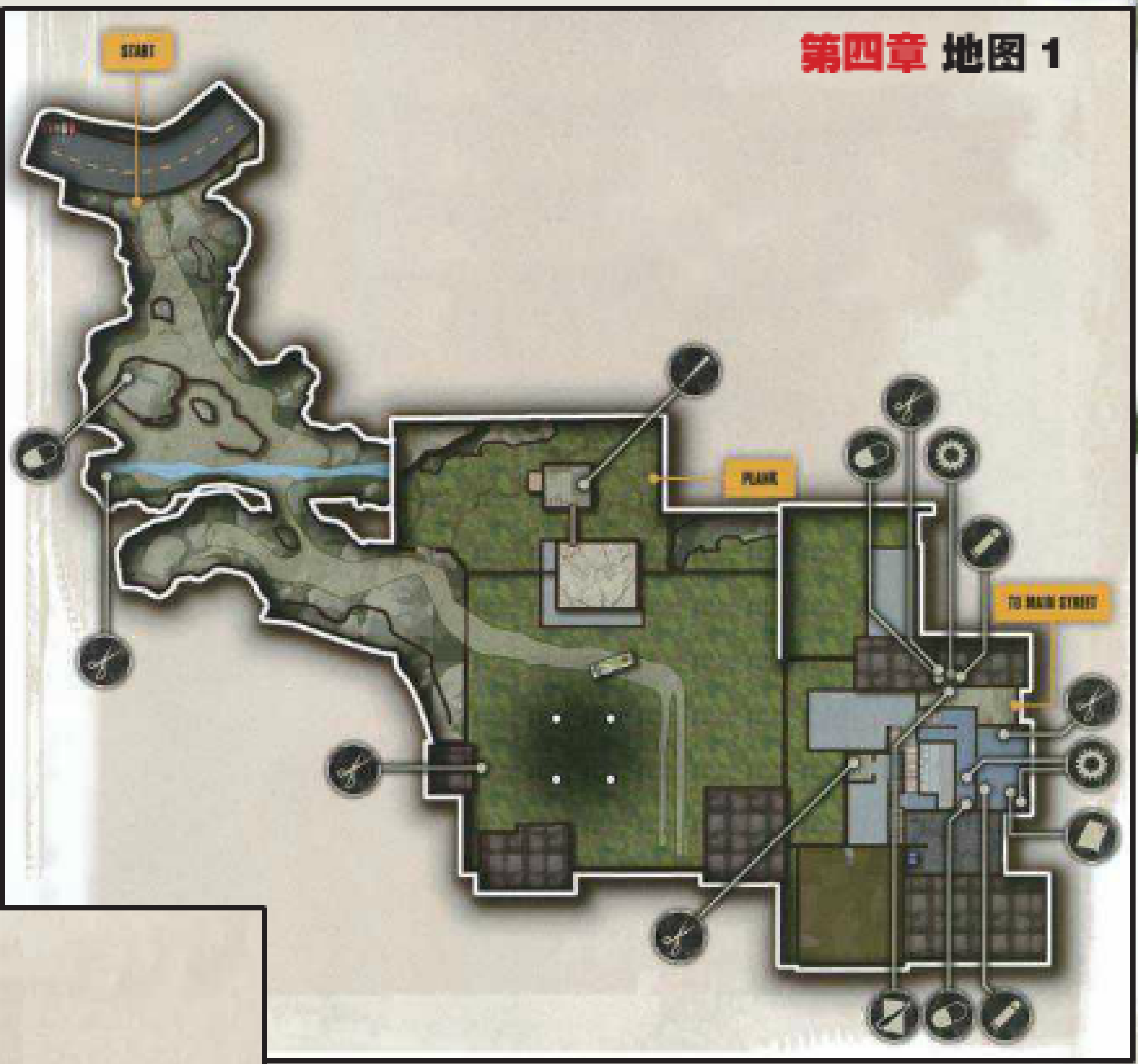
・准备把妹子送过去开门的地方，左侧后方的门就是。【密室 03】

・艾莉翻过去把门打开后，正对面有一家店的门是开着的，这是一家披萨店，进去右转能看到一台街机，等妹子过去就会出现对话提示。【对话 07】

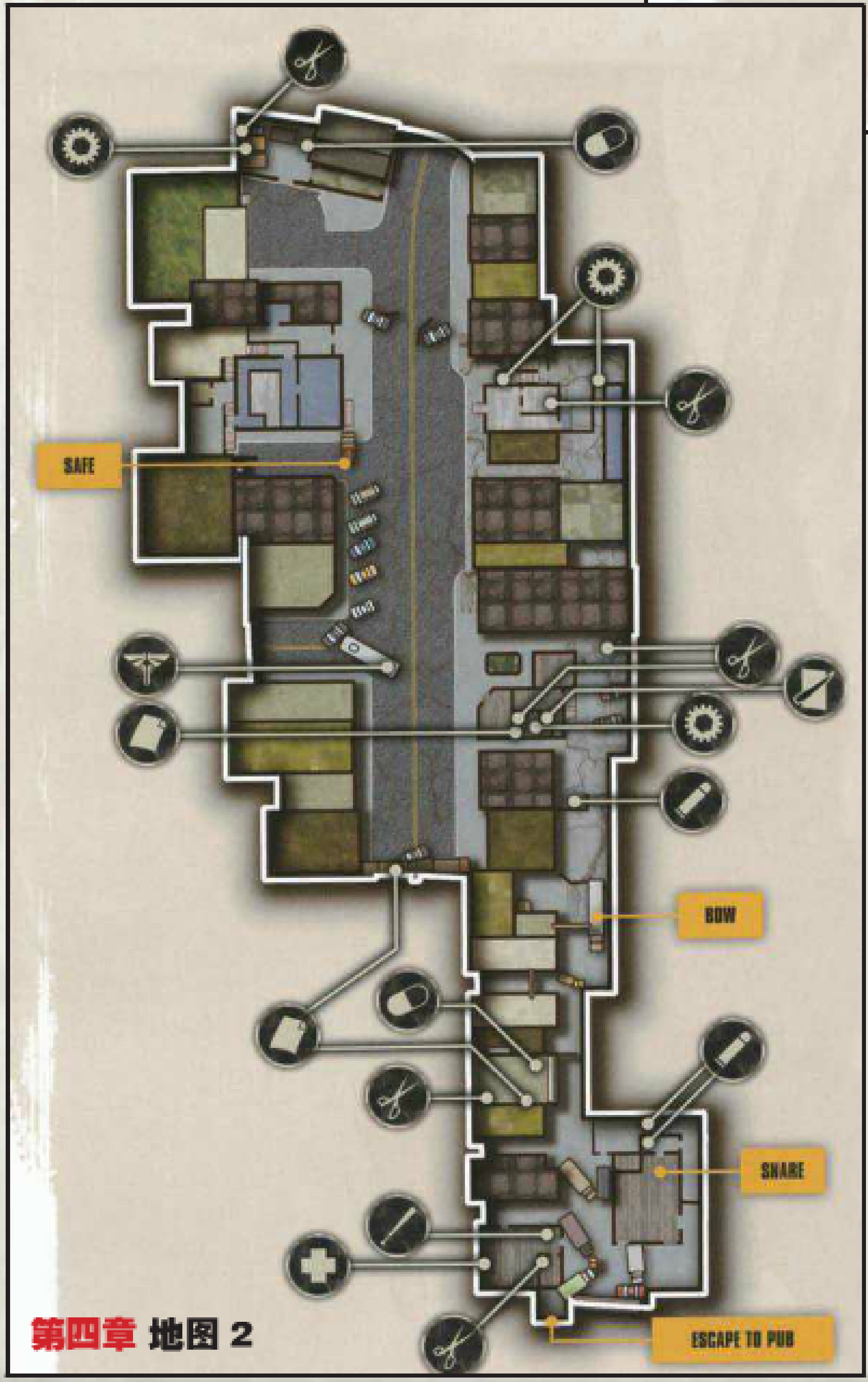
・艾莉翻过去把门打开后，右转后笔直跑，快到尽头时能看到左前方有个叫“MARQUIS”的唱片店，进去后翻过柜台，下一个房间内的柜子上。【遗留物 17】

・唱片店的门外有辆车，垂饰在车顶，利用旁边坏掉的警车可以爬上这辆车的车顶。【火萤垂饰 08】

・从唱片店出来，左转跑到道路尽头的铁丝网上。【遗留物 18】



第四章 地图 1



第四章 地图 2

・从唱片店门前的道路继续推进流程，能看到一个循声者装上陷阱被炸死，右转之后往前走一点，右手边的门就是。【密室 04】

・从屋顶上爬梯子下来，蹲着走过一处爆炸陷阱，马上左转去左前方的门（妹子会说不要去里面），上楼后尸体所在房间的左侧房间内，右侧的桌子上。【遗留物 19】

・比尔和艾莉吵架的剧情结束后，一百八十度转身，能看到右前方有个开着的门，进去的矮茶几上。【遗留物 20】

・从拿到上一个遗留物的房间出去，右前方的桌上放着的地图。【遗留物 21】

・在拿到地图的位置往左前方的一排座位那儿看，有一张桌子上有国际象棋，靠近象棋会出现对话提示。【对话 08】

・还是这个酒吧内，贴着吧台往前走，吧台的拐角处。【训练手册 01】

・离开酒吧后要上一个楼梯，上去后不要去比尔身边，右转进入前方的房间，小圆桌上。【遗留物 22】

・比尔杀死被陷阱抓到的感染者后，会来到满是坏车的庭院，右侧远处电线杆上的路灯上，用枪打下来。【火萤垂饰 09】

・进入教堂地下室并拿到霰弹枪后，往前跑一点左转，左侧角落的架子上（拿到炸弹正对面左前方角落的架子上）。【工具等级 1】

・从地下室来到教堂，往前走右侧有个门，进去后左侧的桌上。【遗留物 23】

・从满是循声者的院子出来，会看到右侧有两名跑者站在路口，笔直往前走，从右侧木栅栏的缺口进去，进去右前方的房子，从大门进去右转，厕所左边房间的洗衣机上。【火萤垂饰 10】

・跳进一个有泳池的院子，从泳池右侧的门进去，从楼梯上二楼，右手边房间内右侧的矮柜上。【遗留物 24】

・就在捡到上个收集的房间站着别动，艾莉会自动过来找乔尔。【对话 09】

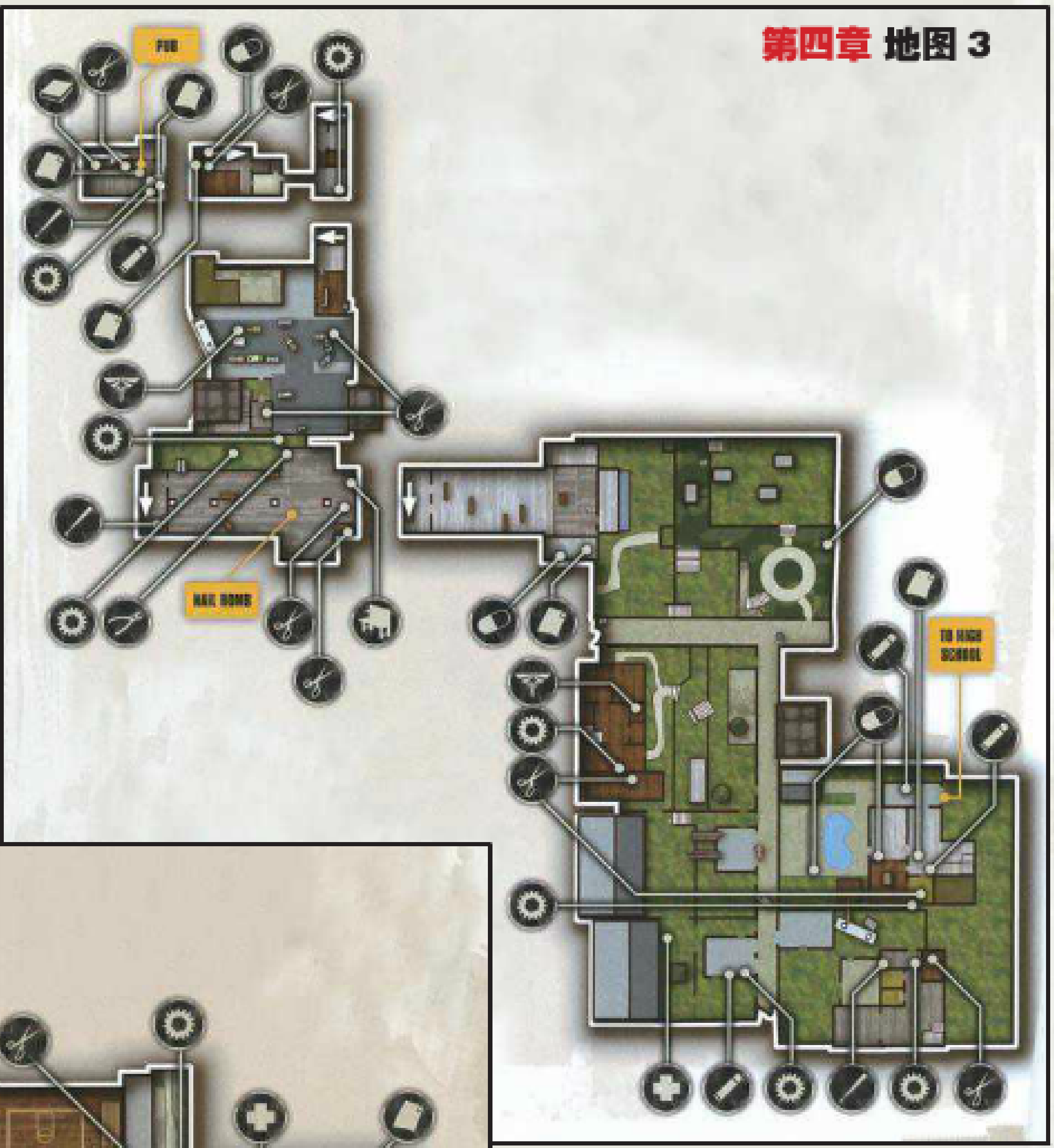
・找到车后，转身回屋内，笔直往前走进前方电视机右侧的房间内，右侧的桌上。找到上一个遗留物之后，去和比尔对话把这个笔记交给他。等他看完扔掉再捡起来（这个遗留物在收集菜单中被计算两次，也就是看成两个不同的收集）。【遗留物 25】【对话 10】

・和坐在驾驶位的艾莉对话。【对话 11】

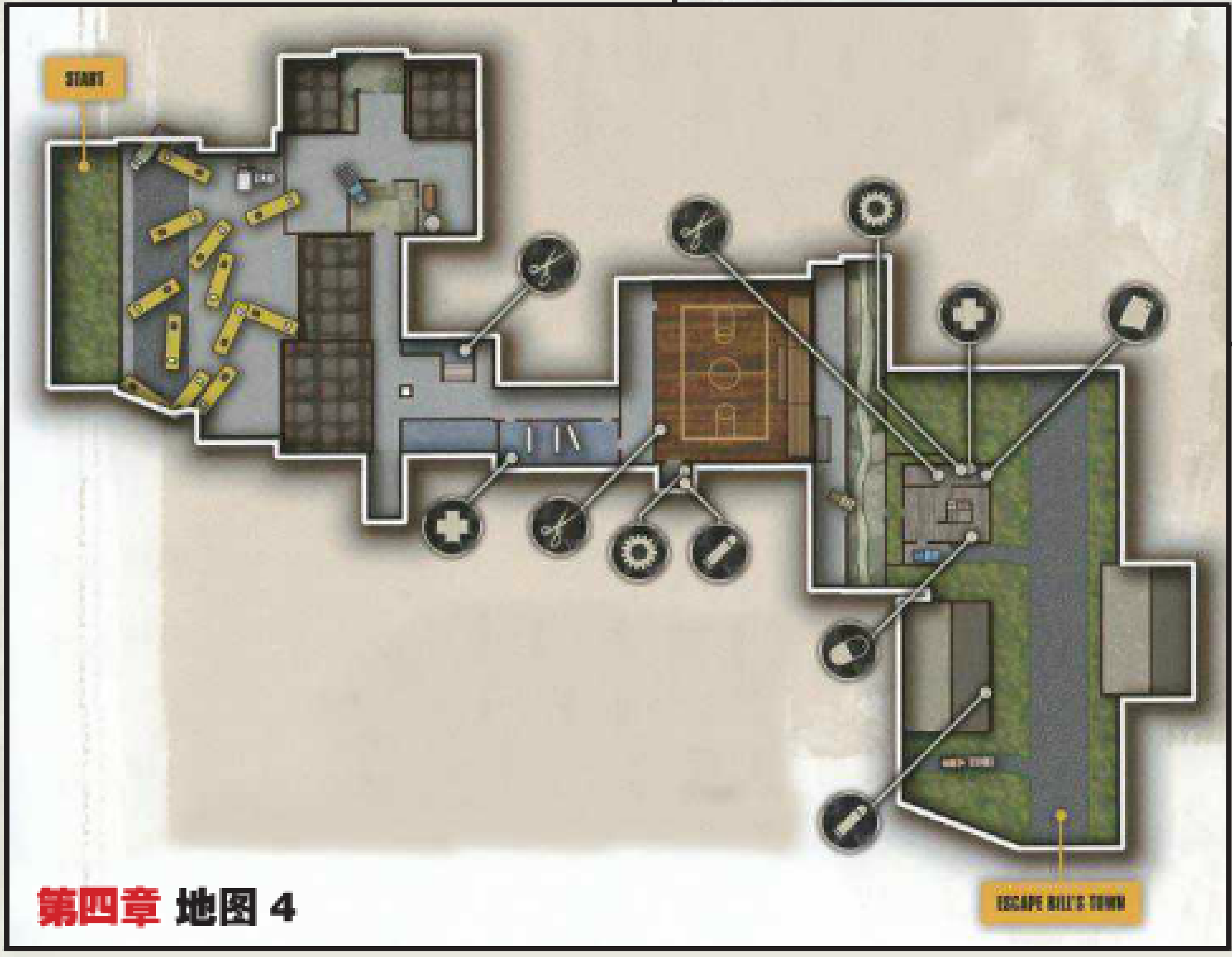
生还者难点

树林

第一场真正的战斗发生在被吊起来的时候。一开始会冲过来三个跑者，两发子弹干掉一个不要打空，射击原则为谁先跑进仓库就打谁，适中距离就可以提前开枪，由于准星晃动和跑者跑起来扭得太厉害，不建议瞄头以免打空，对着目标较大的身体打就行了。如果打空请至少在被抓住前抢出上一发子弹的时间，这样就不会浪费等会推开跑者后的珍贵爆头机会。接下来正前方的门会冲过来的是循声者，可以在它还没跑进来的时候就提前开枪，这样压力会大减，将循声者搞定后再击毙个别跑者就能被吊高，这样自己的危险就解除了。保护艾莉的过程中还是提前打快跑进屋子的，至于在她身边晃悠的先不要乱开枪，因为跑动的路线都很奇怪，除非她被抓了再打反而更好命中。比尔来了以后就不要乱开枪了，节省弹药，门开了就第一个冲进去，其他人都不要理会。遭遇循声者的位置赶紧躲到右侧去，让比尔去打，反而要注意别被跑者偷袭，迅速用近身武器搞定。



第四章 地图 3



第四章 地图 4

墓园

出教堂来到墓地，与循声者遭遇后，先往右前方墓碑后面扔东西，顺手捡起门口的从左侧绕大圈，一定要保持距离，下楼时在楼梯上往正前方再扔一个，避免面前的循声者冲上来。下楼右转再捡砖头，往前走快下楼前再往里侧送个砖头确保循声者不会过来，最后的部分也是从右侧绕至出口。

前方有三个跑者，都是背对路口，先去勒左边路口落单的，然后是前方的两个。进院子里跑动一下把循声者单独引出来，一发霰弹枪轰掉，然后躲在掩体后面，让比尔弄死跑者。接下来就不要进屋子了，一直走左侧外围绕大圈，尽量慢慢走边缘，不一会儿就能到狗门那里了。过去后往院子左侧扔块砖，进屋去，不要上楼绕边走，不开什么枪就能到泳池处。泳池对面的屋子里没感染者，可以任意跑动搜刮，虽然也搜不出什么东西……下一个区域跑者虽多，但混过去并不难，首先等左前方的那个跑者转弯往右侧走，就从左侧爬到中央一个大巴上，一旦有感染者看到我们，它们都会往大巴上面冲，这里只需要当心那些距离特别近的率先爬上来，赶紧用近身武器敲死，一旦右侧的路空出来了，就马上跳下大巴一口气跑到出口的门附近，利用前方的白色警车爬上另一辆车，之后跑者只能列队从警车处爬上来，在这里按住 L2 键进行近身攻击，武器打坏了就空手打，这样能不停地使出把跑者踢下去的动作，如果发现局势有点没法控制就跳车绕着跑开，总之就是用这种爬车战术来有效避免被围攻，比尔射击频率超高，等他把跑者都解决就可以拿梯子去了。这里如果不小心打太差，不要加血马上读上一个存盘点。翻过去之后立刻去调查门，然后去左侧调查窗户，如果这里等比尔来调查窗户的话，那么按照剧情需要必须是乔尔最后上去，如果妹子被感染者卡住的话我们就完蛋了。

藏身处

打开通往教堂的铁门之前，右侧会有大批跑者和一名循声者冲出，这个区域由于很开阔又有比尔这个好帮手，因此打起来很轻松。先去右侧，也就是捡到垂饰的灯附近，拿到板砖，等感染者开始攻击就马上回撤到刚来的地方，在车后躲着，如果运气好的话只有艾莉会跟过来，比尔会跟它们缠斗一阵，如果比尔也跟过来，就准备打移动战，绕着场景跑大圈就行了，有落单的冲得比其他人快就迎上去拍砖，然后再捡新的继续跑。比尔只有在冲到我们面前之后才会停下来转身往感染者开枪，因此快速跑到角落就停止，让他去打，感染者靠近再跑，最后剩下的循声者就一直扔东西砸它，直到比尔把它砍死。值得一提的是这里的地上有炸弹，不过不建议刻意去吸引，因为它们一定会自己踩上去。

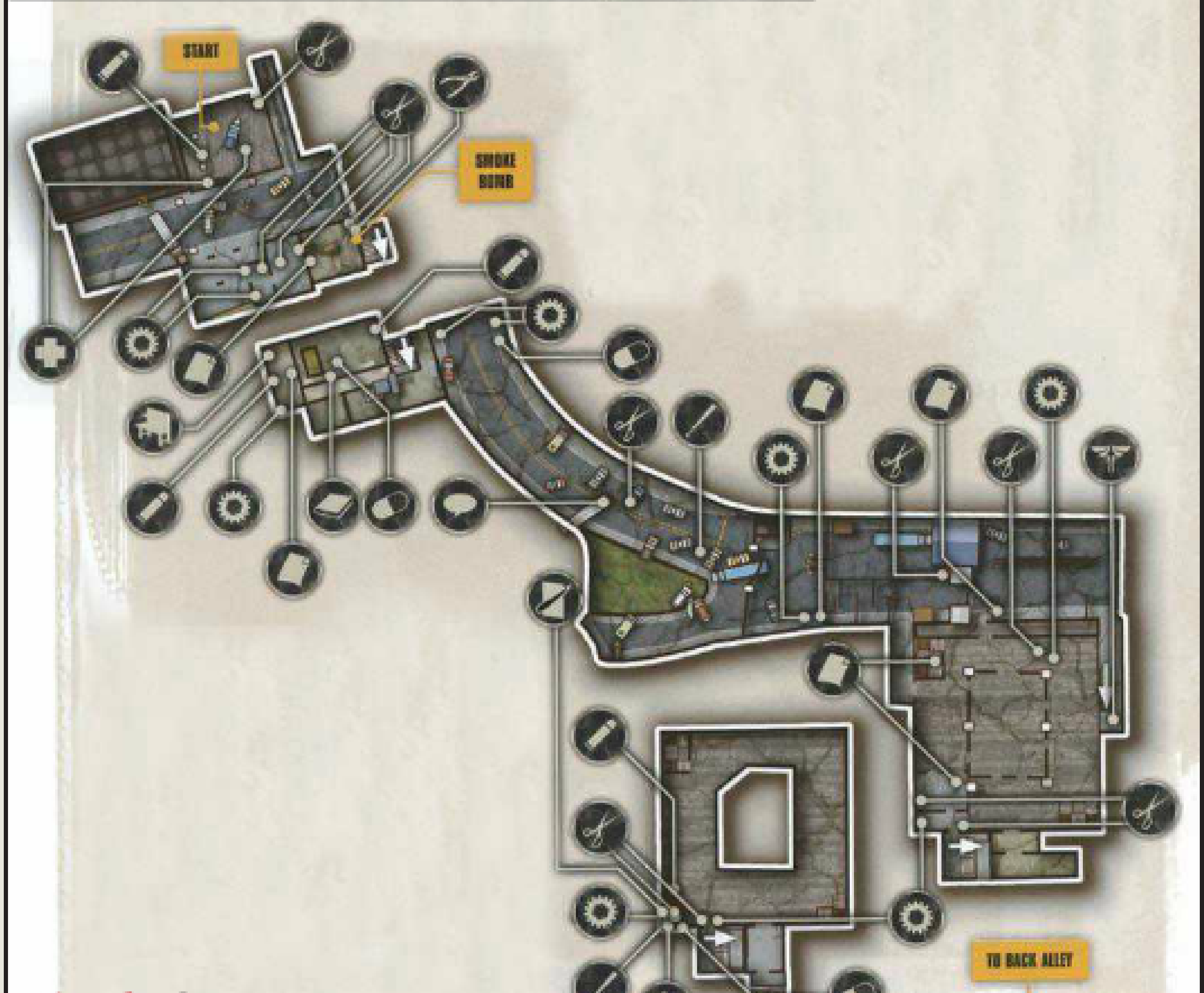
逃离高中

进入学校之后马上蹲下，因为之后的部分如果随便乱来根本就打不过去。首先换上弓箭去左前方掩体后，那个跑者背对我们走到前面时会突然停住，此时将其爆头。往前走一些要进右侧的门，之前把攒下来的炸弹拿在手上，站在门的左侧（离门远点），等循声者右转走了再进去（注意距离把握），进去后往前走一点就立刻拿起炸弹瞄准门口，等循声者往前走一点再扔，能炸死三个人是最理想的状态，否则至少也要弄死两个。没有秒干净的话就往前走一点，因为这里要避免后面的循声者听到动静跟上来。下一个房间的三个跑者尽量用肉搏搞定，先到桌子附近，它们左右分开跑的时候找落单的那个打，位置不好可以打了就跑，然后去门口举枪瞄准，只打冲上来的，之后就能在比尔帮助下清空敌人。如果在第二个房间里没有处理好遗留的感染者，可以索性跑到下一个房间，打四个跑者总比打循声者和跑者的组合要轻松。

进屋之后马上换上汽油弹，巨无霸扔出第一个孢子炸弹就全速往左跑开，安全距离一到就马上扔出一个汽油弹（一定要扔准），然后迅速换上狙击枪把跳下来的其中一个跑者爆头，另一个冲上去肉搏速速弄死（这个阶段由于汽油弹扔中，巨无霸无法扔孢子）。接下来赶紧逃跑，然后用狙击枪射击巨无霸，看到它有扔孢子的动作之后就要马上全速跑开，否则肯定会被蹭到。差不多再命中五发左右狙击子弹就可以搞定它了，之前攒下来的弹药发挥了作用。走之前不要忘记拿上巨无霸尸体掉落的子弹，多少应该都会有一点补偿的……搜刮完毕后调查高处，接着前后会有三名跑者跳下来（先两名后一名），这里铃的战略是打死不吃药不开枪，就绕圈跑，手拿板砖，一定在非常有把握的时候才拍人然后继续跑，没板砖了就打一拳再跑，反正 L2 键不要松，不时还要注意一下跑者的位置尽量避免它们包抄。剩两个的时候压力都会大减，最后就尽量把跑者往比尔那边领，只有距离够近霰弹枪才能发挥最大效果。

发动车的时候还有最后一段难点，推车前提前换上霰弹枪，面对第一批感染者，直接用霰弹枪把两个跑者轰了，然后等比尔慢慢弄死循声者，之后的每批感染者都是这个策略，一定要一枪一个，最后差不多能留五发霰弹枪子弹下来。另外，打的时候虽然要跑着打，但不要离车太远，否则艾莉会被攻击。车子发动后直接上车结束本章。

第五章 匹兹堡



第五章 地图 1

收集要素

・恶战之后进入卷帘门内，右侧前方倒着的架子上。【遗留物 26】

・还是这个房间，艾莉对着一大堆尸体会有感慨。【对话 12】

・还是这个房间，左手边的架子上。【工具等级 2】

・拿到上一个遗留物后上楼梯，进门后进入右手边的房间，左前方第二个床左侧的架子上。【训练手册 02】

・拿到训练手册后出房间进入右边尽头的房间内，进门右转的墙上。【遗留物 27】

・回到室外，从缺口跳下去，右转前方有辆大巴车，进入车内，左转车尾部的地上。【漫画 01】

・从这个大巴车的车窗翻出，艾莉会停在前方破车旁的尸体前停留，过去触发对话。【对话 13】

・往前走会遇到三名从大巴上面跳下来的敌人，将他们全部解决后，站在大巴车下方的红色小车那里，一直等到艾莉提示说“我们可以从这里爬上去”，按 L3 之后，艾莉会开始说话，此时不要离开她身边，等她头上出现△提示，按键后她就会开始说冷笑话，一直听她说完。【笑话 01】

・从大巴跳到另一侧，右前方岗亭内的角落里。【遗留物 28】

・捡到上一个收集后注意看身后的墙上有人涂写的字，等艾莉走过来她会有感慨要说。【对话 14】

・艾莉说前方有敌人后，笔直往前走能看到几个敌人在聊天，在掩体后等他们说完解散，绕到掩体右侧看右手边的墙壁上。【遗留物 29】

・回到上一个遗留物处我们躲藏的掩体后，笔直往前一直走到这个场景的尽头，右转能看到一个小巷，笔直走到小巷尽头，在地上找到。【火萤垂饰 11】

・从正门进入大书店一层，从最右侧绕，在楼梯的左后方（不要上楼梯）。【遗留物 30】

・在楼梯前左转，笔直跑进前方的门内，进门后进入右手边的门，在右手边的桌子上。【遗留物 31】

・清理完书店的全部敌人，艾莉会去出口附近的沙发附近晃悠，在这里一直等到她准备开始说笑话。【笑话 02】

・站在沙发处面朝离开的消防梯方向，右侧尽头的房间内的架子上，这个房间是一个密室。【遗留物 32】【密室 05】

・离开大书店来到新区域，往前走会发生两个人放木板的剧情，我们会躲在黄色出租车后，一百八十度转身往回跑，快走到道路尽头的时候往右手边看，墙面上有个妹子的海报，过去站在海报旁边，艾莉会过来和乔尔说话。【对话 15】

・说完之后不要往前走，就看着艾莉在这个地方一直晃悠，等她终于站定（阳光处）就过去准备听笑话。【笑话 03】

・继续往前走，走到刚才躲藏的黄色出租车那里，左转就能看到一扇被打了大红叉的门，屋内的沙发上。

这个房间也是一个密室。【遗留物 33】【密室 06】

・把艾莉送上去搭好木板，我们需要从一个开着的集装箱进入一栋楼，进去后笔直游到对面的楼梯间并上楼，二楼右侧尽头的柜子上。【遗留物 34】

・进入从二楼窗户翻进宾馆，落地后去左边宾馆的角落，调查角落吧台处的咖啡机。【对话 16】

・利用铁梯爬上宾馆二楼，上来就能看到一个坏掉的电梯，右转从破裂的楼梯处走过去，前方走廊角落的皮箱里，这个遗留物上写有一楼前台保险柜的密码。【遗留物 35】

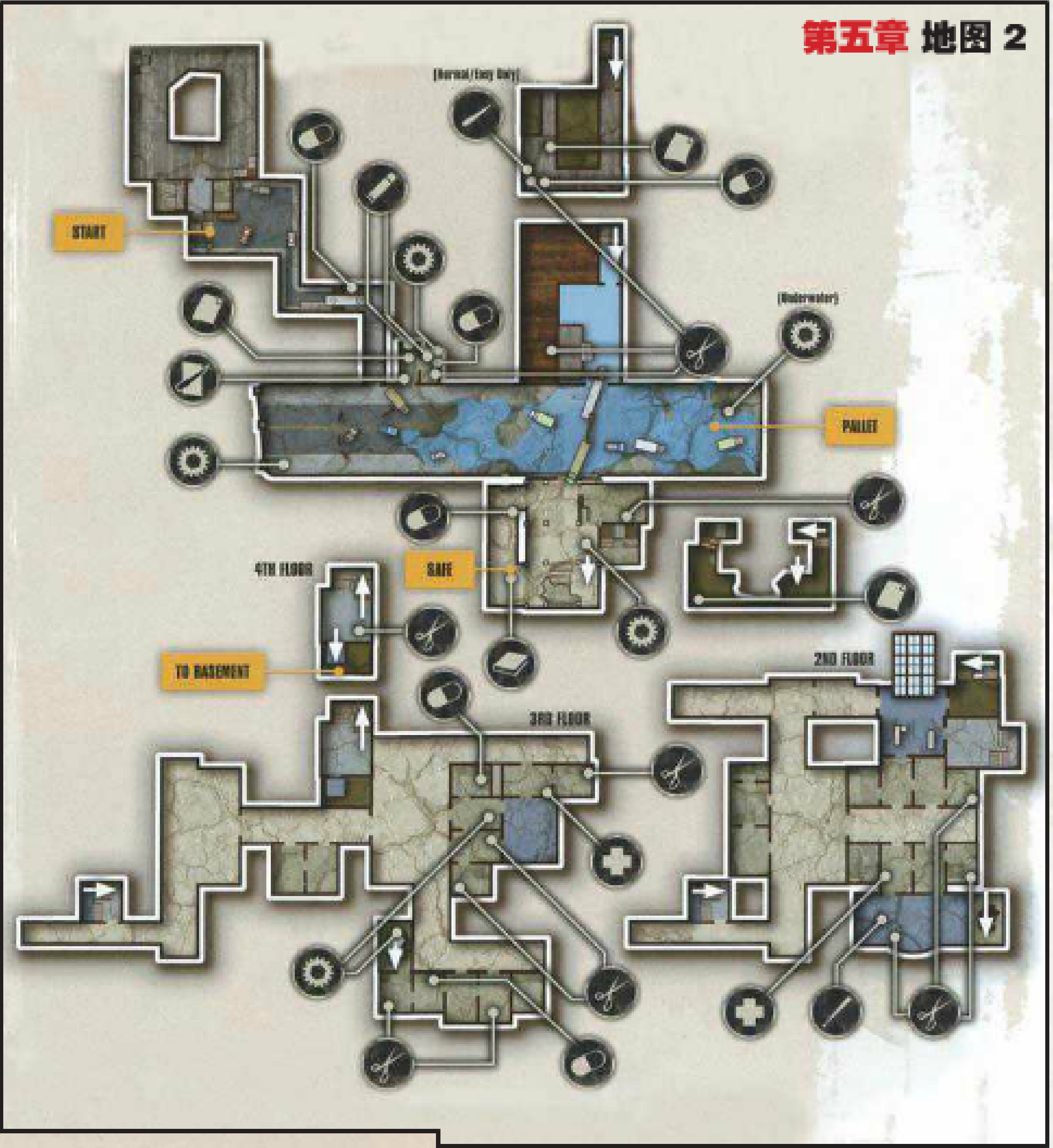
・拿到密码后回一楼前台保险柜处，此时保险柜可以打开，保险柜内。【训练手册 03】

・打开保险柜后再度从梯子爬回二楼，上去后站着别动，艾莉会再次准备说笑话。【笑话 04】

・在宾馆客房区域的三楼（刚来到客房区域的时候是在二楼），一个房间的浴缸中有两具尸体，在尸体旁边稍等一会艾莉会过来说话。如果是从二楼一个房间天花板上的破洞爬上三楼的（这个二楼的房间只能通过走阳台从窗户翻进去，窗户旁边还有笑脸），那么就一定会经过这个浴室，否则就要刻意去找，千万不要走过了。【对话 17】

・和艾莉分开后要独自行动，这个过程中需要拿到一张门卡才能继续往前，这个门卡就是一个遗留物。【遗留物 36】

・被艾莉救之后上铁梯，往前走一点等艾莉去一个白色的桌子上坐着，从她所在位置对面的门进去，去对面的走廊，左侧角落的矮茶几上。【漫画 02】



第五章 地图 2

第五章 地图 3

・拿到漫画后原路返回跳下楼梯，左手边第二个门内（女厕所），位于左前方拐角的那个门内的地上。【火萤垂饰 12】

・从女厕所出来左转笔直往前跑，前方的桌子角上。【训练手册 04】

・到达钢琴所在房间，右侧有一幅破掉的海滩画，过去等艾莉过来，这里有几轮对话，全部说完。【对话 18】

・在艾莉的掩护下清光广场上的敌人，进入右前方一家名为"DON FIOCCHI"的店内，从店内柜台后的门进去，左转进入左手边的房间，右侧的地上。【遗留物 37】

・回到艾莉的狙击点处，也就是我们刚下来的位置，左前方的树上有个人被吊死了，去尸体下方等艾莉。【对话 19】

・目睹两个生还者被打死的剧情后，上楼左转会听到敌人对话，笔直走进正前方的房间，左转走到头，书桌脚下。【遗留物 38】

・离开这个建筑到达下一个与敌人遭遇的位置能看到右侧二楼有两名敌人，就在这个二楼，上去后一直往前走，再右转能看到一个放着显示器的柜台，柜台里面。【遗留物 39】

・前方写着"NO HOPE"大墙壁右侧店内的矮柜子上。【遗留物 40】

・写着"NO HOPE"的大墙壁右侧的店内里侧的那扇门就是。【密室 07】

・从逃生梯上跳下，右前方有个大门上锁的建筑，

去铁门前等艾莉过来说话。【对话20】

·这个对话完毕后一百八十度转身，对面的建筑上有“DAWN OF THE WOLF”的广告牌，这里建议直接走直线翻过去跑到广告牌下，因为从左侧绕时曾经出现过无法触发这个对话的情况。如果顺利的话，在广告牌下站一会儿艾莉马上就跑过来了，等对话提示出现。【对话21】

·从遇到另外两位生还者的房间出去，右转后笔直往前走，右侧橱柜上。【训练手册05】

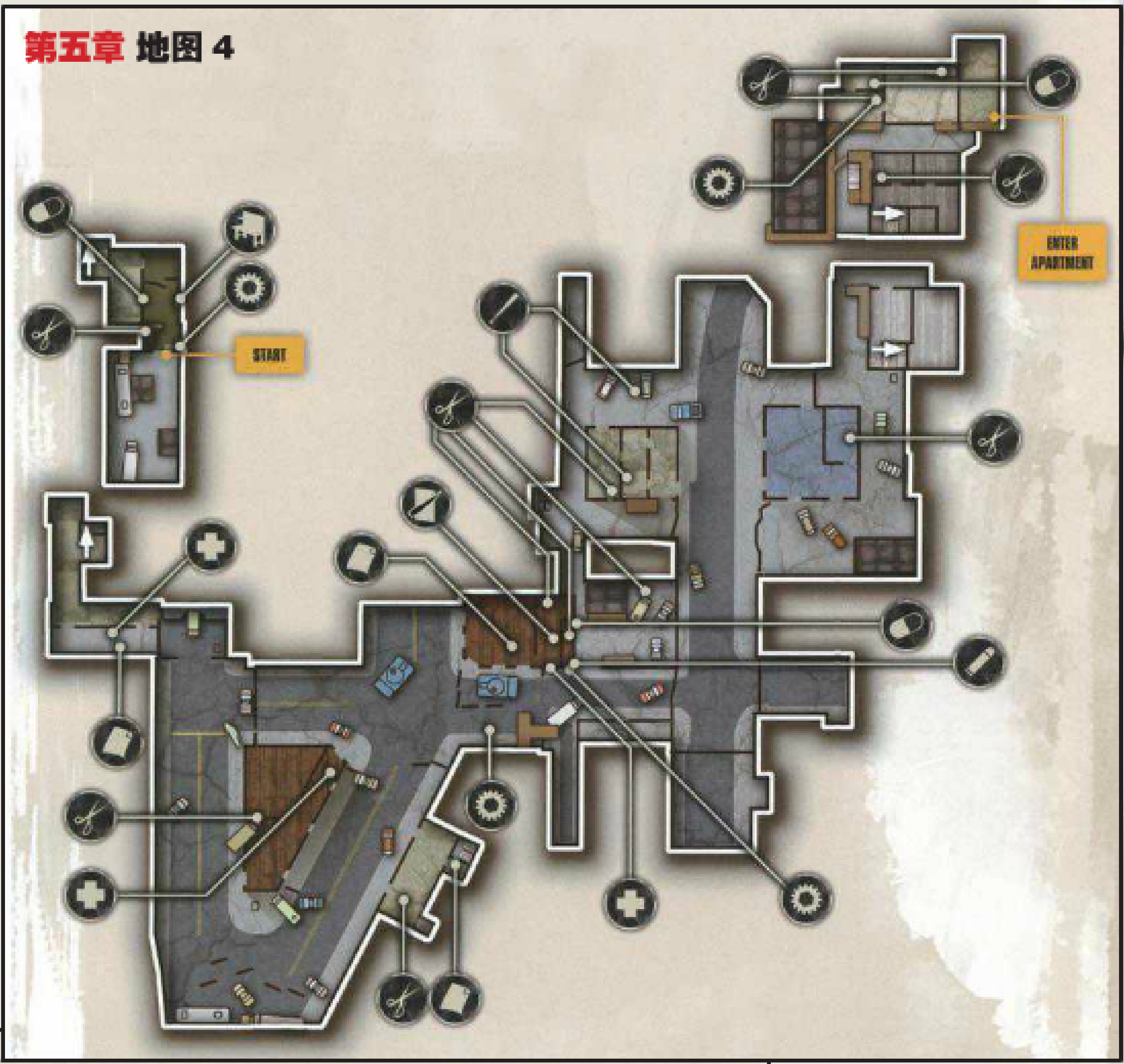
·与另两名生还者见面后，众人一起下一层楼，其他人右转继续下楼了，刚下一层楼正前方的门就是。【密室08】

·拿到训练手册后跟随众人下一层楼，不要右转继续下楼，正前方的门内，进入后左转正前方房间内的凳子上。【漫画03】

·利用卡车爬上屋顶，左前方木板处会走出几名敌人，解决他们进入建筑物内，左手边厕所角落处的马桶上。【火萤垂饰13】

·从捡到垂饰的厕所出来，进入右前方同伴们进入的门内，再笔直跑进正前方的会议室，右转前方角落的地上。【遗留物41】

第五章 地图4



第五章 地图5

生还者难点

孤独和被遗弃

战斗开始后马上蹲着进右侧柜台，敌人走过去后翻出去将其勒死，再迅速躲回柜台，接下来就要以隐匿击杀为原则，灵活利用地形，近身攻击打死敌人后赶紧躲起来，对射虽然简单粗暴，但只会耗光我们的弹药，对后期战斗不利。

到达大书店外，如果想暗杀敌人需要花费大量心思，所以我们选择直接溜走。从右手边的第一扇窗户翻进大书店，马上从右手边上楼，右转走右侧，想法绕过这个敌人一路走到最前方，这时可以看到消防梯出口大门有个拿霰弹枪的家伙在东张西望，悄悄贴着墙从他脚边溜过去，接着下梯子溜走就可以了。

饭店大厅

宾馆客房的部分不触发警报非常好过，因为敌人们都在巡逻，每层楼都直接弃楼梯而去就行了，灵活走位只用勒死挡路的两三个敌人。和艾莉分开后，往前走会有孢子，这里基本上一定会被发现，因此可以蹲在刚下来的位置，等跑者自己冲上来，用左轮手枪将它们搞定，确认没听到奇怪的声音了再去右手边的门里，往前走启动发电机。启动发现机后端上霰弹枪马上冲刺从斜坡上楼，拿到门卡后直接从正前方的缺口跳上斜坡，这样能避开巨无霸，之后全速往开门的位置跑，实在挡路的可以一枪轰掉，这里需要记路。如果没打好可以直接重来，拉发电机的位置是有一个存盘点的。

金融区

艾莉拿狙击枪掩护的位置比较难，算是一道坎，因为敌人数量太多，要想艾莉开枪，就必须暴露行踪。如果选择高调打法，可以在一开始敌人聊天的时候扔炸弹过去，准的话秒掉三个没问题。剩下的只能来回在两个建筑物，以及对面出口附近折腾，让敌人在开阔地多移动，给艾莉更多开枪的机会。否则只能耐着性子慢慢潜入，这一段的存盘点也很多。由于敌人过多，警惕后的敌人完全按照玩家所在位置来巡逻，因此这里打起来变数有些大，可能需要多尝试几次。

爬消防梯之前的位置有许多陷阱，不要中招，建议从捡收集的二层小屋入手，没什么好对策可以开枪，但要打准。装甲车的位置无需缠斗，一开始就直接绕大圈过马路到对面（利用车的掩护），之后就赶紧一边找掩体躲子弹一边迅速撤离，挡路的人迅速解决，这一段存盘点同样多，冲到后半段敌人零散，比较好解决。

逃离市区

晚上的潜入先和亨利一起秒掉面前的两个敌人，之后从左侧出去，然后一定要利用左侧掩体绕大圈，直接去对面的话肯定会被灯发现。绕整圈过去后，等持霰弹枪的敌人转身就勒死他，然后去正下方关掉发电机。出门去大门左侧的地方等敌人跳下来就一个个勒，一定要贴在他们刚好跳下来的位置，勒人的过程中如果出了差错，就掏枪解决剩下的人，然后就能开门出去了。剧情发生后马上调查铁门进去，在吧台缺口等敌人过来，被发现后就在这里守着，把剩下的敌人打死。

第六章 郊区

收集要素

・醒来后笔直往前走能看到一艘蓝色的破船，上船左手边有个门，进去的桌上。【遗留物 42】

・上一个遗留物的旁边就是。【漫画 04】

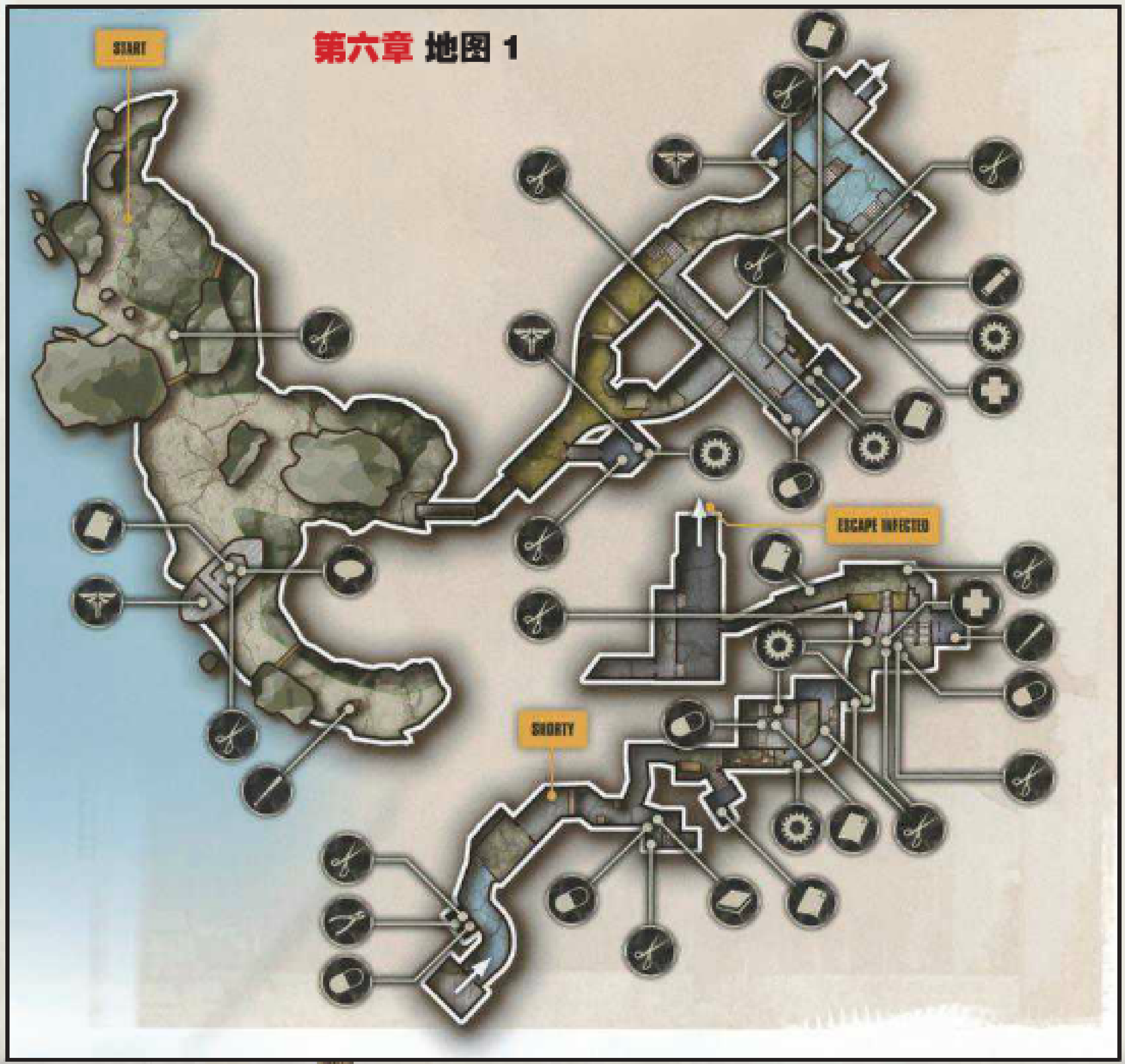
・拿到上面两个收集后转身出门，跳进前方的洞中，正前方就是。【火萤垂饰 14】

・打开下水道的盖子进入后，其他人笔直往前走了，此时注意看右侧有个排水口可以爬上去，进去后左侧的柱子后面，靠近另一个排水口的位置。【火萤垂饰 15】

・兵分两路后跟着艾莉走右边，艾莉爬过通风口打开门后，进门上楼梯，左转后左侧的桌上。【遗留物 43】

・重新与另外两人汇合后，来到左侧水边，能看到水中有个绿色的车，注意看水中车旁有东西在发光，跳下去潜水即可拿到。【火萤垂饰 16】

・亨利拉起闸门后游过去，上后左转上楼梯右转进门会遇到两个循声者，这个房间尽头地上的床旁边。【遗留物 44】



・忙了半天自己终于上到对岸，往前走，从左手边的门进去，左侧的地上。【工具等级 3】

・声音陷阱的位置过后，翻过障碍往前走，快到其他人站在一起的位置时，左侧的架子上。【训练手册 06】

・继续往前走听到感染者的声音，打开铁门后能看到右前方有楼梯（这里会有跑者冲出来），上楼梯右转，盖着蓝色桌布的桌角上，旁边有塑料瓶。【遗留物 45】

・回到刚才与感染者们交手的位置，继续往前走，上楼梯后绕过屏风进入左手边的门，左前方尸体旁的凳子上。【遗留物 46】

・再次兵分两路后，要在一个大厅对抗大量跑者，从右前方穿过大厅，并上楼梯，左转来到儿童教室，右前方的书架上。【遗留物 47】

・看到信号塔提示后左转，跑过蓝色的破车，进去右手边的房子，上二楼，左手边房间的床头柜上。【遗留物 48】

・捡到上一个遗留物后从进来的门原路返回街上，顺着路往前走能看到左前方有一个门被封死的房子，房子上写有文字，等同伴过来对话，对话提示出现后请速度回应。这个对话完毕后请马上一百八十度转身去对面房子的破洞里，在厨房

那里等同伴发表言论，这里没有非强制对话，但这是触发稍后笑话的一个必要点。【对话 22】

·回到街道上继续往前走，看到冰淇淋车后等妹子过来。【对话 23】

·冰淇淋车左侧对面那个房子（前院有铁网的）。进入后上二楼左转进门，左边窗户旁的柜子上。【遗留物 49】

·从捡到上一个遗留物的房间出来，能看到阁楼入口的绳子，拉一下，再把艾莉送上去，艾莉会递给你。【训练手册 07】

·从捡到上两个收集的房子原路返回街道，左转顺着路往前走一点进入左手边的房子，进屋往前跑从右手边的楼梯上二楼，进入面前的房间，右前方电脑旁。【遗留物 50】

·还是这个房间，厕所里的马桶上。【漫画 05】

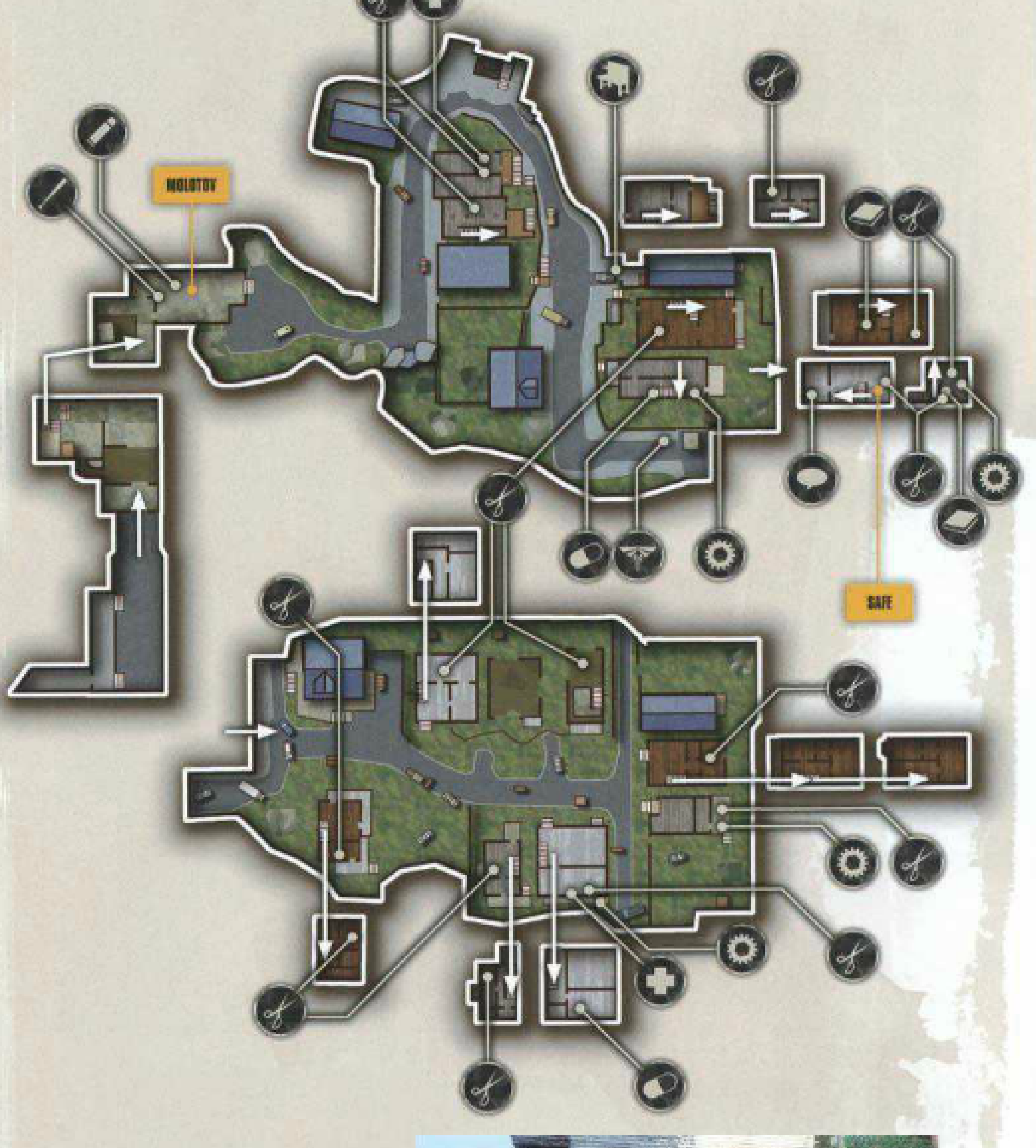
·出这个房间，继续上楼梯，顶楼右侧的电脑桌上（捡到这个之后可以打开二楼角落房间内的保险箱）。【遗留物 51】

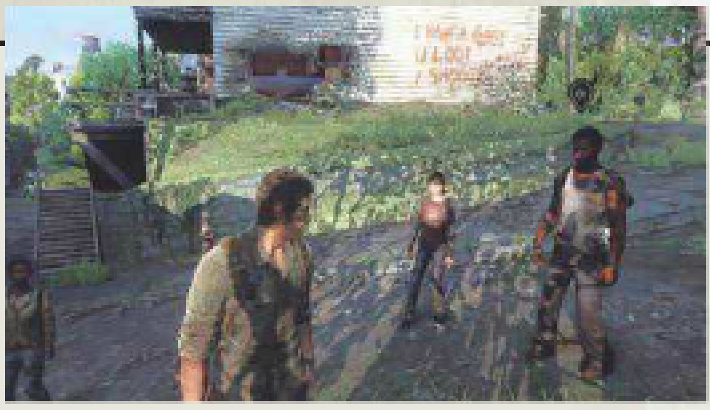
·回到捡到这三个收集的屋子一层，两个孩子会去玩飞镖，等他们飞完离开，自己过去把最后一个飞镖扔一下。【对话 24】

·从取得上面三个收集的房子原路返回街道，左转顺着路走一点爬上左侧木栅栏的缺口，前方左边的那棵树上，用枪打下来。【火萤垂饰 17】

·捡到垂饰后一百八十度转身，从木栅栏左侧的缺口跳下去，在道路尽头等同伴们过来，等其他人话说完，艾莉会开始说最后一个笑话（前提是之前对话 22 和对话 23 都完成，而且也去过之前说过的那个厨房），一直等大家说完就会跳奖杯了。【笑话 05】

第六章 地图 2





生还者难点

下水道

刚遇敌就是跑者和循声者的组合，就站在楼梯上面不要下去，跑上来的跑者就敲脑袋，循声者出现后远距离点死，避免夜长梦多。乔尔误触陷阱后被迫跟艾莉分开，这个位置也基本没有硬来的可能。进铁门蹲下，拿上霰弹枪走进左前方的门，然后躲在前方箱子左侧，等跑者进门左转就慢慢走出去，往左准备上楼，上楼的时候摇杆的力度很容易把握不到位，一推重就会被发现。这里建议等楼梯上的跑者移动到右侧后再行动，这样的话如果一不小心被察觉，马上全速跑上楼左拐，对着迎面跑上来的循声者脑袋就是一枪（一定要一枪爆头）。再迅速跑到送山姆上去的位置，回头解决跟上的跑者（循声者要是跟来也得解决）。而如果一切顺利话，左转之后只需要绕过最后一个循声者。楼梯被弄下来之后赶紧走。

最后的驻守阶段要借助汽油弹的帮助，感染者会从两个门冲进来，先去右边那个，拿好汽油弹，第一批感染者一冲上来就扔，一定要把循声者也烧到，之后开始对继续冲上来的零散杂鱼用手枪打上几下。接着退回出口附近，拿出霰弹枪，对于冲上来的跑者要一边轰一边敲，至于循声者，可以将它们都一枪爆头，门开了之后人向后退但枪口还要超前，因为这里莫名的一定要等待一会才能出去。艾莉开了门居然还堵着门对你笑，这里很可能会被坑。

郊区

躲狙击手的位置还是老方法，走右侧的房子，出来就躲掩体，但是这次被打中一下不得了，安全起见，每次都等到他开一枪之后再全速跑。跑进右边靠近狙击手的房子里后，会有大批敌人过来，这里可以躲在一层右侧的小房间放心开枪，把普通手枪的子弹都用完也没关系，因为在子弹打空的时候肯定能有补给，关键是要谨慎，合理配合近身武器。到达最靠近狙击手的右侧小屋后先翻窗出去，一层跑出来的人暂时没有发现我们，找个好时机直接翻栏杆出去，从对面缺口跑进屋后区域，再潜入中间建筑物的三层，直接去狙击手房间。

由于狙击是单发上弹，且耗时不短，因此一定要命中（敌人都是一枪死）。在掩体射击的敌人相对更好命中，因为没怎么动，优先打距离同伴近的敌人。装甲车出现后先还是打杂鱼，装甲车扔出第一个汽油弹后，就让准星跟着盖子的正上方走，一看见有物体出现直接开枪。

第七章 汤米的水坝

收集要素

·第一次来到最接近河边的地方，要往前走需要攀登岩石两次，此时顺着右上方的路一直跑能找到一具尸体，尸体旁边。如果已经走过了桥下，那么证明走过了。【漫画06】

·刚到达水力发电站后，上楼梯，右手边的门就是。【密室09】

·费尽周折来到水坝对面，和艾莉击掌庆祝后，从左前方的缺口下去，往前一直跑并翻过倒下的树干，调查坟墓上的小熊。【对话25】

·在看到左侧黄色推土机的位置，左前方有个小屋子，屋内的墙上。【遗留物52】

·进入汤米的大本营后，艾莉会去看前方的马，站在她旁边，出现对话提示后就赶紧按。【对话26】

·和艾莉分开后跟着汤米走，关于女儿照片的桥段过后，上楼出门，这时可以看到右前方有个拿着狙击枪的大妹子在晃悠，过去和她说话。【对话27】

·继续往前走会在右侧路边看到一条狗，与其打招呼后进入下一个房间。走过两个看草图的工人，前方控制台左侧。【训练手册08】

·战斗开始后，笔直走进大厅一层对面的门内，左前方的柜子里。【火萤垂饰18】

·回到刚才捡到训练手册的房间，那两个刚才在讨论的人已经挂了，拿起他们的图。【遗留物53】

·找到艾莉的马后，下马进门，进入后右转再继续往前跑，跑过长沙发到下一个房间马上左转，柜子上。【火萤垂饰19】

·上二楼，左手边房间左侧窗前的桌子上。【漫画07】

第七章 地图 1

第七章 地图 2

生还者难点

战斗开始后让炮灰们慢慢打，上二层可以在其他人都集中在左边门时直接从右边门偷偷溜走，提前来到桥的位置，从左边往前走，在合适的位置躲着，之后继续等炮灰们打，去妹子那里的一路上都可以用这个战术，不要浪费自己的子弹。追妹子阶段第一次遇袭，汤米会提示我们走右侧，顺着这一侧进入房屋，然后就在这里等敌人过来送死，利用好窗户和门。第二次遇袭的时候，躲在前方准备好板砖，敌人上来就拍，这里敌人数量有限而且不是一窝蜂冲上来，所以比较好控制，还有人掉落砍刀。下楼遭遇烟雾弹就退回来，有人上来就砍，可以把敌人都慢慢弄死。

第八章 大学

收集要素

・剧情结束后不要下马，一百八十度转身，一直跑到道路尽头，蓝色小车车头上。【漫画 08】

・骑马进大学，跑过铁门，先不要跳过白色的路障，下马进右边的建筑物，进入捡到喷火器后，右转上台阶，进入右手边的门上楼，从右手边的门出去来到阳台，前方角落的地上。【遗留物 54】

・骑马跳过刚才提到的白色路障，把视角移到左侧上方建筑物的横幅处，会有对话提示。【对话 28】

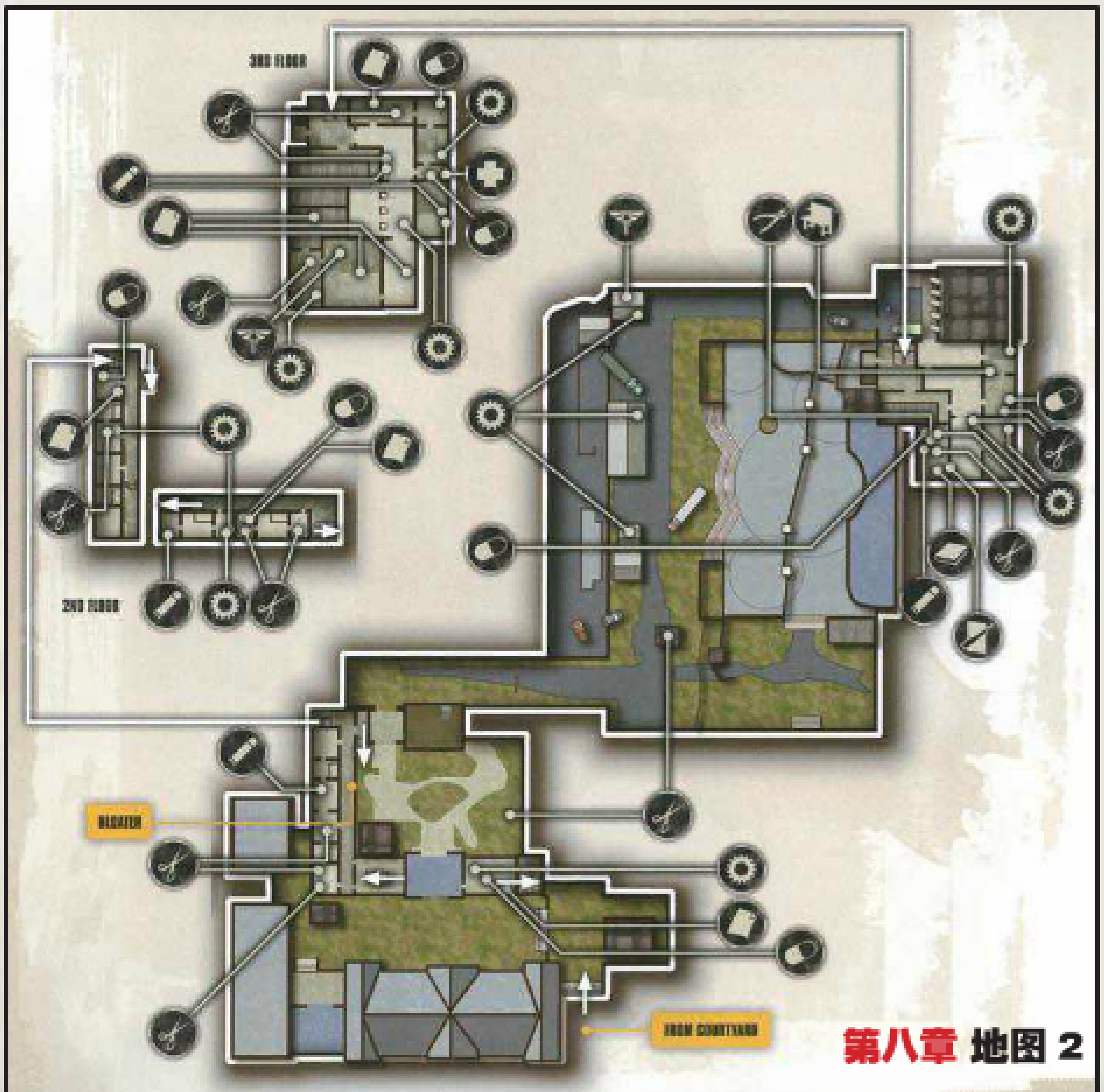
・就在这个位置上前方的楼梯，往前跑一点右转能看到三棵树，右边那棵树上，用枪打下来，走近一点能看得清楚些。【火萤垂饰 20】

・乔尔说有跑者关上身后的铁门后，右前方有另一处铁门，那个铁门左侧墙上的电源箱左侧。【遗留物 55】

・往前走，跳过路障就能到达学校中央广场，先不要跳过去，下马右转，从缺口爬上二楼，右转右手边的桌子上。【火萤垂饰 21】

・跃过路障会看到猴子，然后从右侧绕圆盘，去右侧建筑物内，从一层窗户翻进去上楼梯，上一层之后直接从破窗户翻出去，左转往前走一点再翻进第一扇破窗户，落地后马上右转，右侧靠窗的矮柜子上。【训练手册 09】

第八章 地图 1



第八章 地图 2

・绕到广场主建筑后方的一条路，能看到下一个建筑物底部有通道，先不要进入通道，在通道口左侧的墙壁上能找到火萤的图案，之后会出现对话提示（建筑物右侧还有另一个火萤图案，那里也可以触发这个对话，之后再找到个图案后对话不会重复触发）。【对话 29】

・走进通道口，蹲着进去右手边的屋子，正前方的桌上。【遗留物 56】

・继续往前走从楼梯上二楼，从左手边第二扇门进去（202 房间），房门背后柜子的抽屉里。【遗留物 57】

・孢子区域遭遇的巨无霸身上，杀死它后从尸体上获得。【火萤垂饰 22】

・上楼后马上右转，右前方的第一个房间内，左侧的柜子上。【遗留物 58】

・跳过路障来到下一区域，有许多帐篷，左拐沿着路一直往前走（两侧都是帐篷的道路），然后会在右侧上坡看到下一处路障，先不要右转，这时注意看左前方有两个帐篷，相对右边一些那个帐篷内的桌子上。【火萤垂饰 23】

・经过一番周折，利用垃圾桶翻进大楼内，进入正前方的门，左转能看到右侧有黄色的灯照着我们，笔直跑进正前方的门，继续往前走，撬开右前方的密室，右侧的桌上。工具也在这个房间里。【训练手册 10】【密室 10】【工具等级 4】

・从密室出来后穿过庭院，在上楼梯前能看到一些物资，物资上放着一个清单，过去调查触发对话。【对话 30】

•上三楼后再次穿过庭院，妹子会去开门，进门左转往前跑，进入左前方开着的那扇门内，前方窗前的照片旁。【遗留物 59】

• 走过有黄色布遮挡的通道（前方还有个灯对着我们的脸照），左转后正前方尽头的桌上。【遗留物 60】

• 找到几只猴子的房间内，右侧黑板（或者说是“白”板）前的桌角上。【遗留物 61】

• 还是这块黑板，其左侧有个柜子，去柜子的另一边，在最里面就能找到垂饰。【火萤垂饰 24】

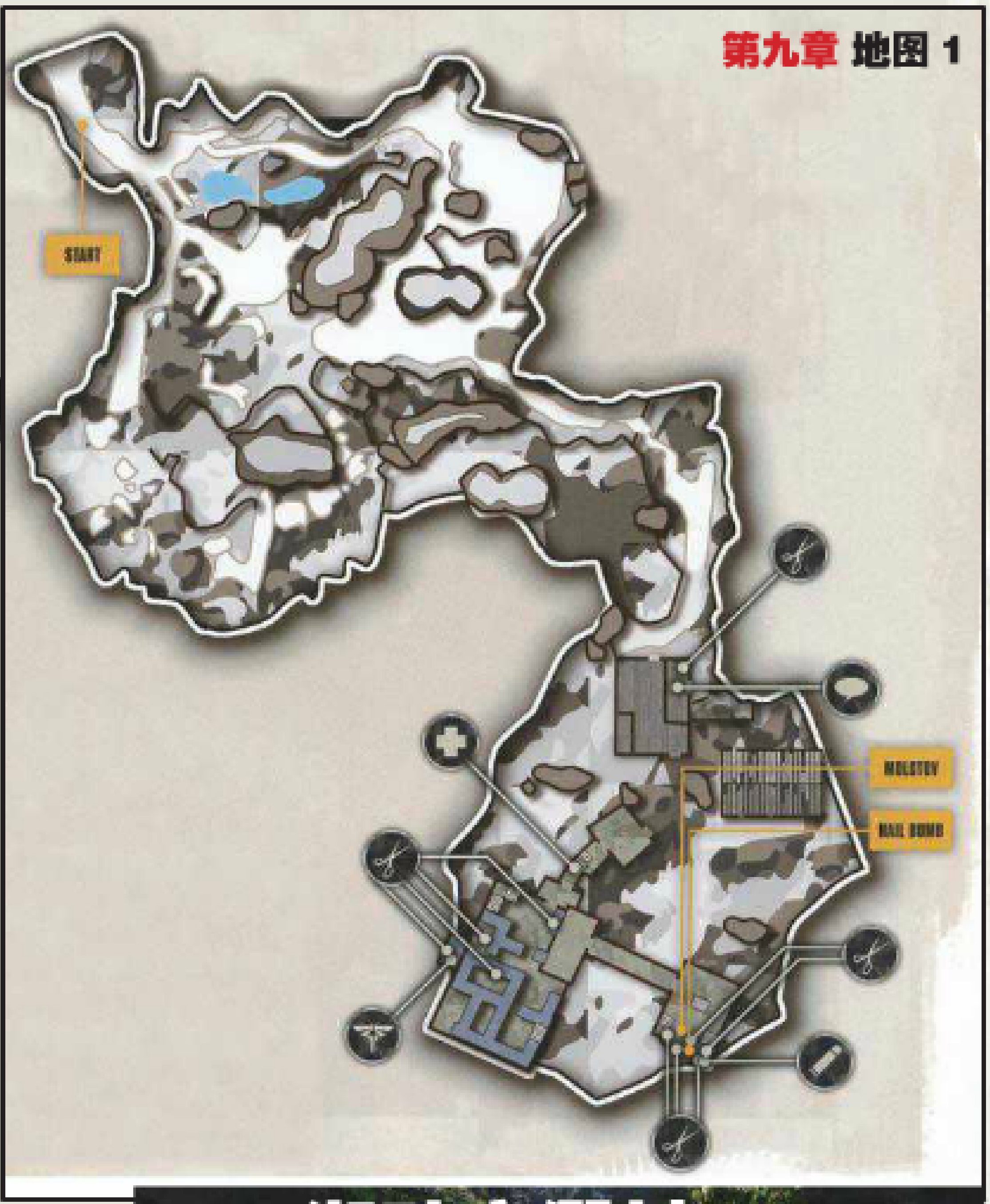
生还者难点

上吧，大角羊队

开电源的时候，跑者基本上会从一个门里涌出来，上喷火器都烧死。跳入宿舍楼缺口后，慢慢往前走，左转从循声者面前的门出去，再右拐，悄悄经过巨无霸面前，最后迅速开门离开，时间刚好够。

科学大楼

与人类敌人的战斗不算太难，因为有非常好用的近身武器陆续送来。在遇敌的门口，前面一个人手上拿的是斧头，提前准备板砖砸死他抢斧头，接下来利用地形配合板砖斧头再杀死其他人。往前走一点扔掉之前第五章捡到的烟雾弹，把拿斧头的用板砖拍死，剩下的利用地形通通想办法砍死。下楼之后有两名敌人会冲进来，马上进掩体，绕到那个拿枪的身边去砍，剩下一个拿铁管的就好说了。最后在门口换上威力大的枪，慢慢移出去把拐角的敌人打死，他可以算作是最后一个敌人了，因为接下来非常好打。值得注意的是，刚才下楼之后如果不慎挂掉了，读取存盘点之后有三个敌人要重新打（一个拿斧头两个拿枪）。



第九章 地图 1

第九章 湖畔度假村

第九章 地图 2

收集要素

• 本章开始后调查艾莉背包里的所有遗留物，请在每个遗留物上面都稍微停留几秒的时间再看一下个，能翻转观察的都翻转一下。

• 追鹿一直追到一间小木屋，进去后进入左手边的房间，继续往前走，正前方尽头桌子的抽屉里。【漫画 09】

• 同伴把艾莉送到上层以后，往前走会遇到一个循声者，将其干掉以后左侧有个门，进去后左侧的木箱上。【火萤垂饰 25】

• 往前走需要在一个有电梯的区域持续对抗数批感染者，靠近这个区域内的一具尸体会有对话提示。【对话 31】

• 马死掉之后跳进小木屋，从木屋出来，右拐走进前方的小亭子，亭子内的右侧。【火萤垂饰 26】

• 消灭大批敌人后，往前一直走要爬进一个管道，出来后马上左转上后方的楼梯，靠近河那边的绿色椅子上。【漫画 10】

• 乔尔前往艾莉所在小镇之后，在初始位置笔直往前跑能看到一个建筑物，进入建筑物门内，笔直往前走进厕所并从窗户翻出去，左侧是个密室，密室内左侧。【训练手册 11】【密室 11】

• 在大雪中前行，进入一扇门之后乔尔会关上身后的门，之后会自动发现艾莉的背包，这也算作一件遗留物，可以自由行动后右转，架子上。【遗留物 62】

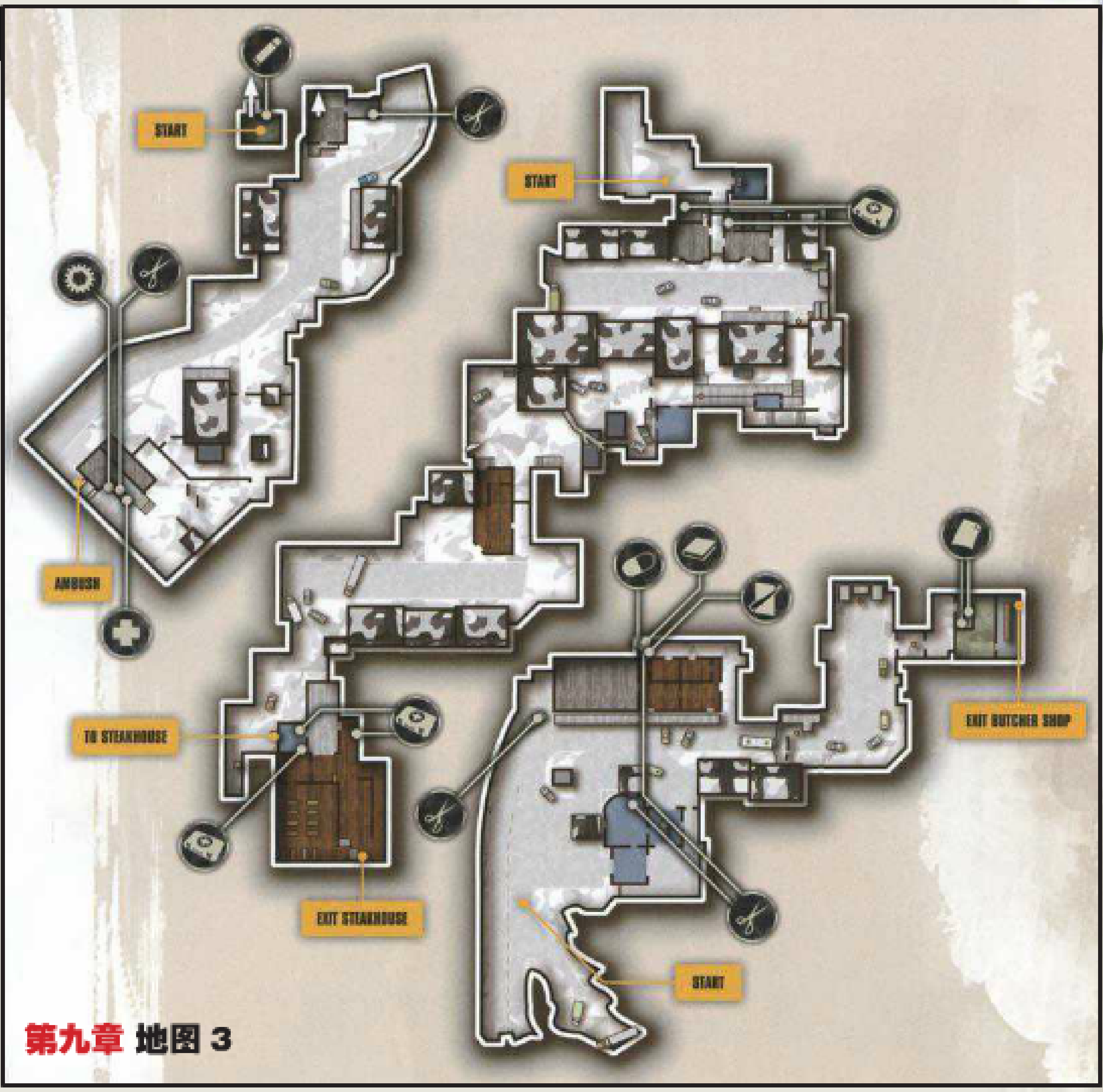
生还者难点

狩猎

屋内的驻守部分不算难，感染者还在窗边的时候就开枪即可，子弹打完了去大卫身边，他会给你一些。循声者出现后马上打死，只要不让屋内局面变复杂就好说。独自潜行的部分并不难，因为艾利的小刀很好用，开始先右转，然后配合砖块绕过这个位置，上梯子前的循声者可以用刀秒，杀之后马上跑步上楼梯。接下来的防卫部分关键是要不打丢任何一枪，生还者难度在这里只能捡到一个汽油弹和一个炸弹（急救包的物资够了可以先做一个）。开始后先主动去大门前，用狙击或弓箭把跑过来的三个跑者秒掉，之后会有两个循声者过来，扔出炸弹把两个一起炸掉，再赶紧跑去它们的尸体处捡子弹，并就在这条路的尽头守到大卫回屋内，也就是到达一个存盘点的位置。下一批敌人出现后，马上去大门口，把迎面跑过来的跑者打死，然后迅速再回道路尽头打，多用狙击枪，枪打空了就去尸体上捡子弹。一看到巨无霸出现的提示，就跑回屋内，拿上汽油弹，它一落地就扔过去，然后迅速出屋子回老地方据守，一看到巨无霸到门口就马上送一发狙，这样就能快速搞定之，否则这里空间狭小，孢子一旦扔出来根本没法躲。

骑马的部分灵活躲闪，挨两枪算是不错的成绩了。落马以后不要妄想跟敌人战斗，全程溜过去。首先是从房子里走，然后从右侧绕大圈，敌人的巡逻路线有一定随机性，关键时候多利用窗户来躲人。从厕所右侧绕去楼梯下方的台阶那里时，要等一个穿紫衣服的人从面前经过了再上去（觉得描述很模糊的话被他逮一次你就懂了），上楼梯后还是要躲躲，因为你不知道哪个敌人可能会看到你。贴着悬崖走之前先蹲下，回头看看，觉得应该没有人看到了再赶紧通过，一边走一边祈祷自己不要被看到。

再次遭遇敌人后，从左侧绕大圈走，到出口附近时敌人的巡逻路线会比较诡异，只能说见机行事，找到机会赶紧开溜。利用垃圾桶翻进下一个屋子之后，在经过窗户的时候一定会被发现（走第一遍流程时应该留下过印象），所以快速跑过窗前，往前走在离开这间屋子前必须杀死屋内两名敌人，用之前攒下的子弹轻松秒杀，但千万要注意不能被近身。



第九章 地图 3

木屋度假村

操作角色换回乔尔时，拿上子弹较多的手枪，往前跑一段路之后一定会被敌人发现，此时迅速进左边掩体，多利用虚晃让对方暴露自己，差不多干掉两个人之后其他人会逃跑。往前追一段路，会有两个人出来挡道，因此跑动的时候要留个心眼，再把这两个人击毙往前走就能触发剧情了。角色切换为艾利，不要妄想杀人，一路顺着躲就行了，在拉开挡路垃圾车的房间，从右侧角落蹲着走过去能找到一个急救箱。路上有差不多两个存盘点，在屋外的时候多利用大雪的掩护，某些关头被发现了就冲，实在想杀人可以先扔瓶子砸，再冲上去用刀刺。进入餐厅的时候如果身上的急救箱还没用，可以用掉了，因为在餐厅可以找到三个急救箱，打到这里的时候身上没枪，稍后的战斗就只能完全靠偷袭了。初始位置绕一圈就能蹭一刀，接下来又有连续第二次机会，后面如果挂掉的话有存盘点，但读取之后BOSS却不见了，他这时应该躲在左侧的厨房区域，小心点过去宰了他。乔尔的最后部分不难，先从我们去密室的那条路走，然后把强力手枪拿在手上，蹲着走到卡车车厢后直接翻进去，看到敌人后马上举枪把后面拿霰弹枪的打死，再迅速冲上去用斧头秒前面那个拿铁管的。随后就看情况潜入，顶多只需要再开一枪。

第十章 公车站

收集要素

・初始位置，等艾莉过来，乔尔会说教她吉他的事情，慢慢跟着艾莉，等她头上出现对话提示。【对话 32】

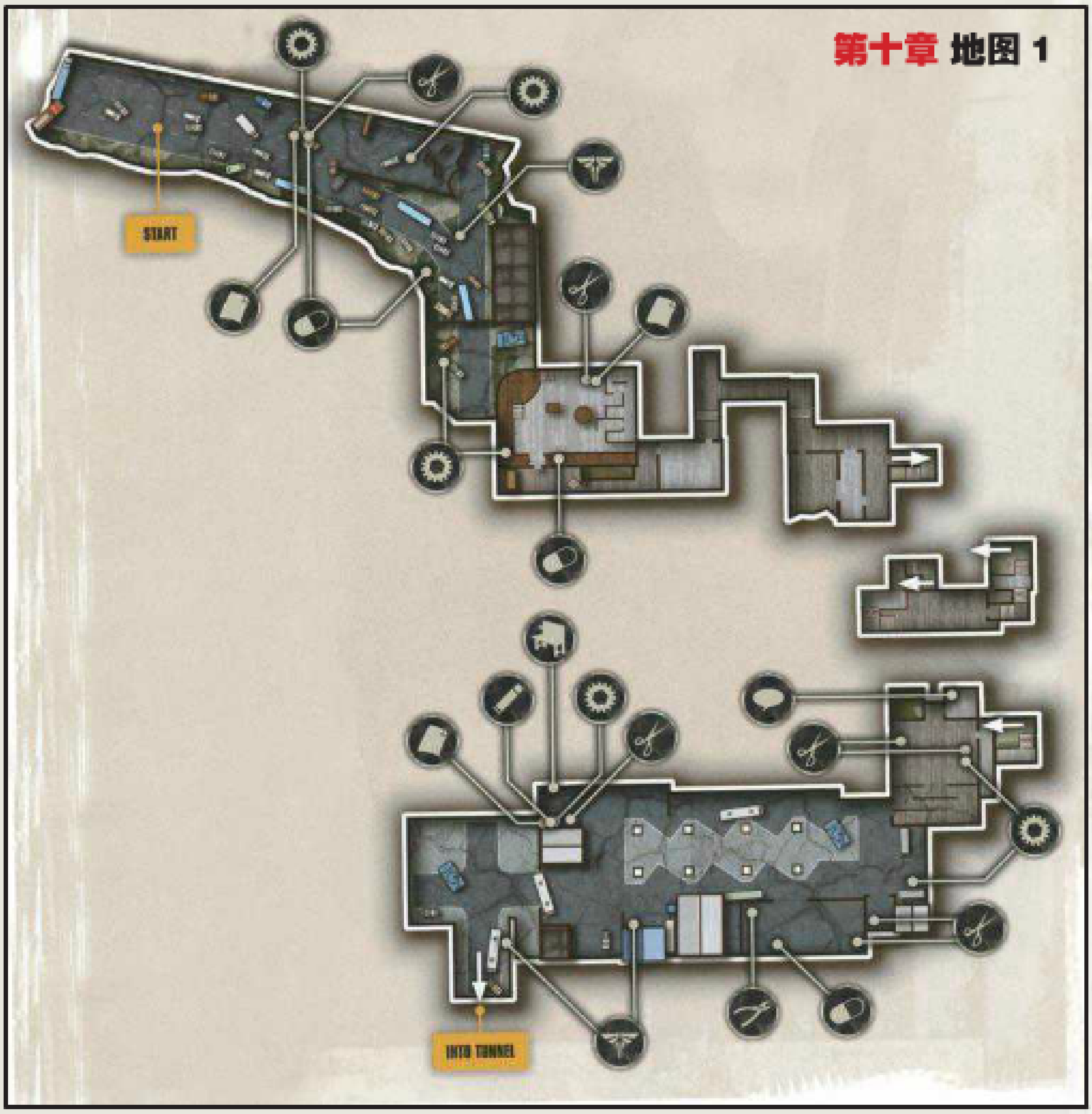
・从初始位置一直往前跑，跑过左前方红白颜色的车，能看到正前方有个带蓝白色的房车，进去后左转的桌子上。【遗留物 63】

・从蓝白色的房车出来，会发现艾莉在看右前方大巴上的“AIR WEST”广告，靠近出现对话提示。需要注意的是，如果是之后补完该对话，跑到这里如果艾莉不过来，就进去拿上一个遗留物的位置把里面的东西拿一下，再出来艾莉就会站在广告前了。【对话 33】

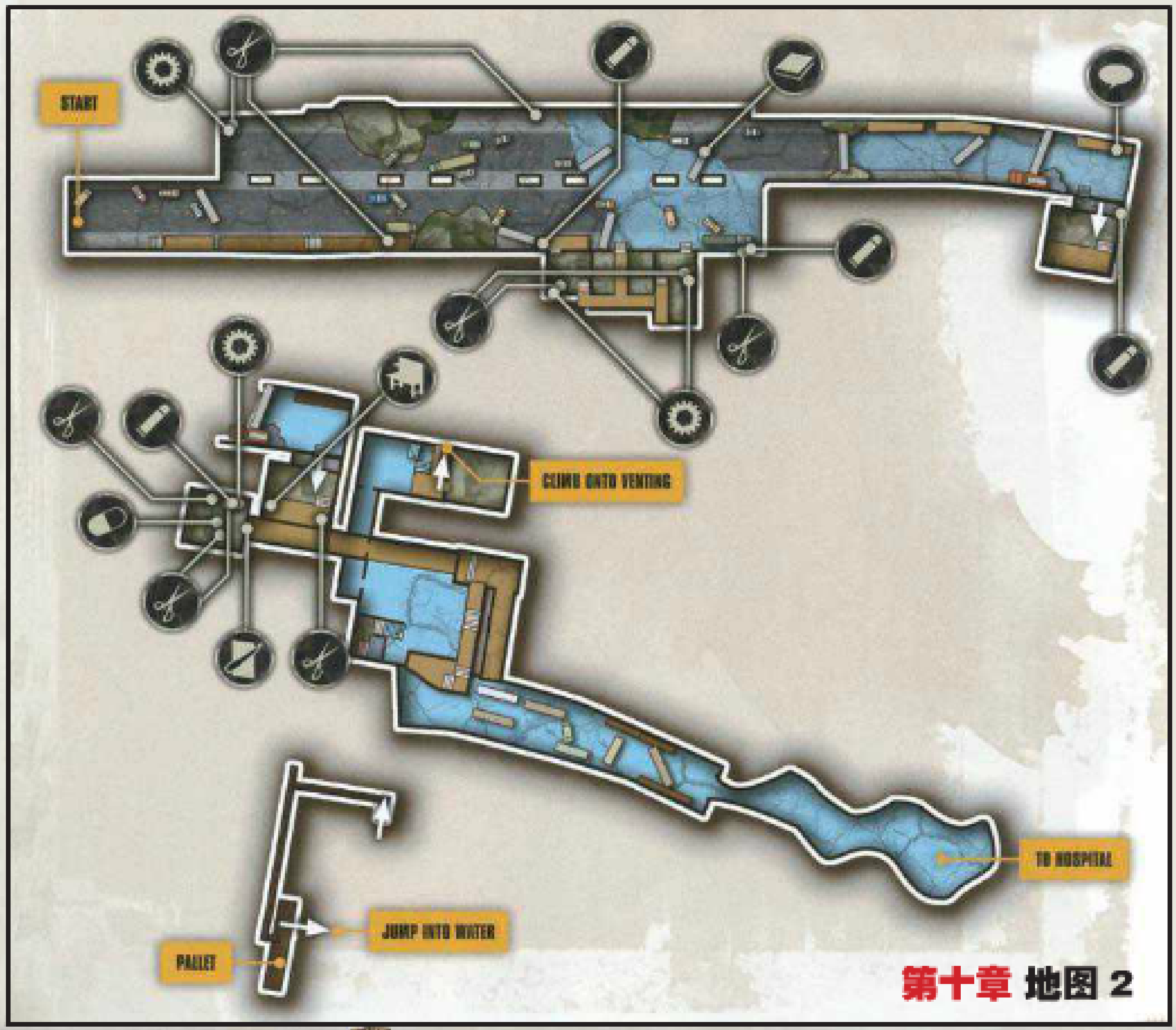
・拿到上一个遗留物后顺着右前方的公路往下跑，跑过左侧一辆黄色的大巴车，然后左转绕过角落的破车，公路与路障交角处的地上。【火萤垂饰 27】

・看到医院特写后跳下来，进入左前方的建筑内，从左侧的楼梯下去，沿着左侧墙壁走，前方一堆行李前的皮箱里。【遗留物 64】

・还是这个大厅，叫艾莉放下梯子前，艾莉会坐在座位上休息，



第十章 地图 1



第十章 地图 2

过去和她说话。【对话 34】

・看到长颈鹿后，妹子会一直追，在看到长颈鹿吃东西的地方，过去按△键。【对话 35】

・来到屋顶，等艾莉去建筑物边缘一直看远方的长颈鹿，过去和她对话。【对话 36】

・乔尔对妹子说“我不会丢下你的”，然后下楼连进两扇门，来到一个大房间，往前走一点进入右手边的男厕所，左侧的地上。【漫画 11】

・捡到上一个收集的建筑物中出来，笔直往前一直跑，直到看到道路尽头的白色帐篷，进入帐篷内，桌上。【遗留物 65】

・从捡到上一个收集的帐篷出来，往前跑一点，稍微右转一些能看到右前方远处有个绿色帐篷，在这个绿色帐篷前的路灯上，用枪打下来。【火萤垂饰 28】

・捡到上一个收集后，左转去前方右手边一个大的白帐篷里，桌子上。【工具等级 5】

・拿到上一个垂饰后，右转能看到前方有一辆横着的公交车，去公交车中央的门那里，艾莉会跟你说话，之后接过她手中的照片。【遗留物 66】【对话 37】

・拿到上一个收集后从那辆破公交里翻出去，往前走一点从左侧的下坡下去，绕过左侧公交的车头，公交的轮子旁边。【火萤垂饰 29】

・踏入水中后要先杀一批感染者，之后继续往前走，在左前方能看到一辆红头卡车，卡车车厢上还有红色的图案，爬上这两卡车车厢顶部。如果已经走到水中区域有几个巨无霸的第二处大批感染者的位置，那证明是走过了。这也是最后一本手册。【训练手册 12】

・乔尔通过潜水从挡路的卡车下方通过，之后要把梯子给艾莉让她上来，艾莉跳下去继续往前走，我们则登上左侧的管道上方，一直跑到头即可看到。【漫画 12】

・艾莉被循声者攻击处，继续往前走，之后艾莉会左转蹲着走，我们此时不要跟过去，右转，道路尽头的那扇门就是。【密室 12】

生还者难点

本章只有一处与感染者集中遭遇的位置，这里有三个巨无霸和数不清的循声者，必须潜入。拿上弓箭，翻上正前方的箱子，往左前方走，跳下去之前等巨无霸先走到左侧（右下方拐角有跑者），下去后往前慢慢走，推荐走左侧，到达下一个位置后，注意看我们必须要通过的路口左侧有个跑者，往前走一点提前将其爆头，然后再躲过循声者走过路口。前面的位置安全通过算是过了一道坎，再从左前方的卡车左侧绕，把前方蓝色破车尾的跑者爆头，接下来就只剩瞎子了，先走左侧上方，快到循声者身边的时候从右侧小心地下来（和巨无霸打个时间差），最后慢慢走到卡车前。

第十一章 火萤实验室

收集要素

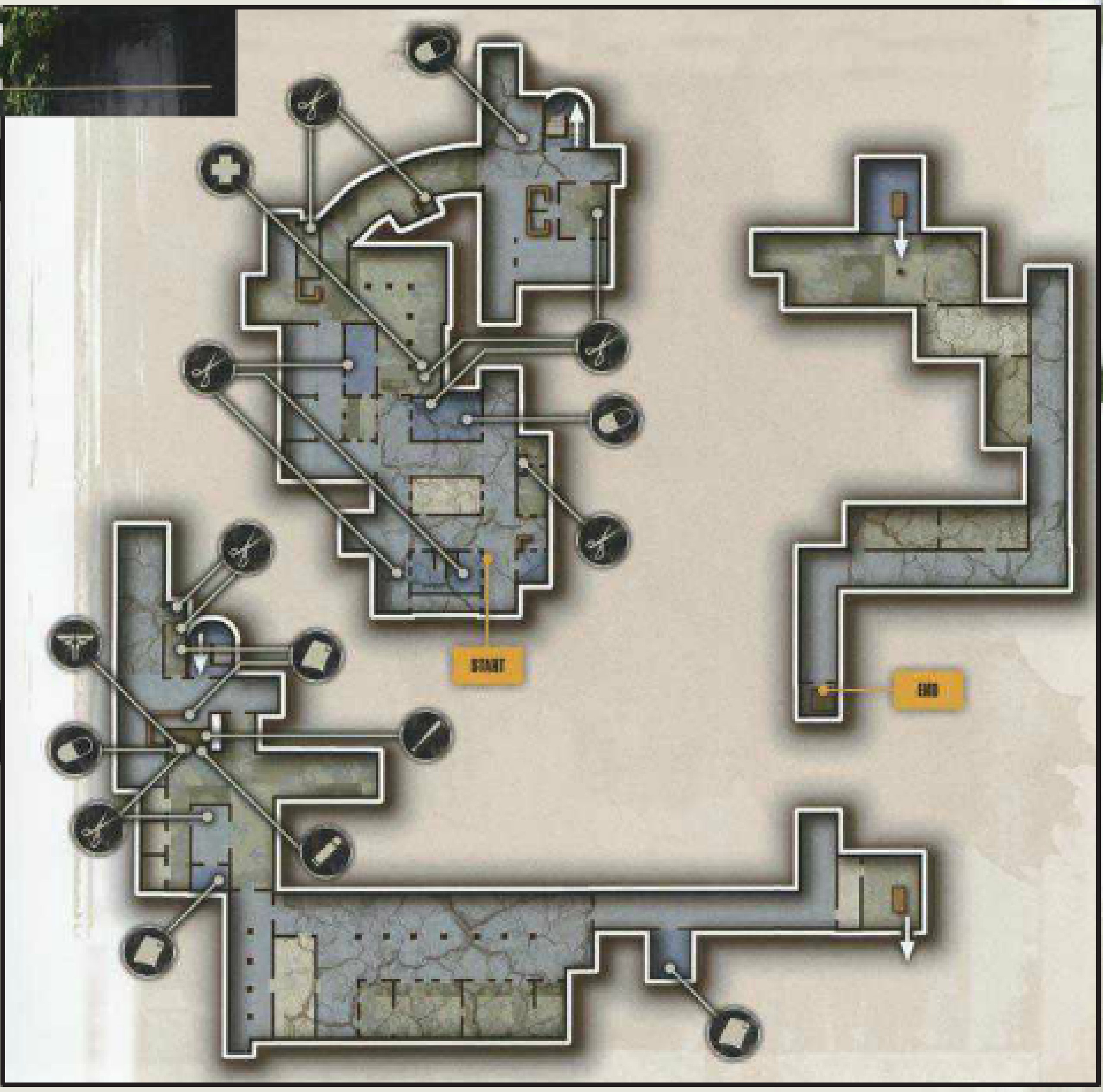
·经过初始位置楼层的一连串战斗，上到六楼，推门进去后，正前方的柜台上。【遗留物 67】

·翻进这个柜台，前方的小屋就是密室，门在右侧，里面有垂饰。【火萤垂饰 30】【密室 13】

·从捡到上一个收集的房间出来，右转能看到正前方有扇门，走进去，右侧的桌上。【遗留物 68】

·从捡到上一个收集的房间原路返回大厅，左转往前跑一段打开右手边的门，进去后笔直跑一段进入右手边的帐篷，进入帐篷后左转走到头，左手边的显微镜旁边。【遗留物 69】

·乔尔用装满仪器的箱子堵住身后的门后，右前方的房间内的桌上。【遗留物 70】



生还者难点

敌人数量太多，建议不要打，到这里虽然攒下了很多物资，但是完全没有使用的必要，因为潜入就可以了。初始位置翻进左侧窗户，等两名敌人跑过去立刻翻出去，之后还是翻右前方的窗户。利用翻窗户的方法走没人的位置，一直翻到通往西座大楼的入口那里。路上有部分敌人看死封堵了通道，但实际上他们都是看一会左边再看一会右边，可以把他们枪头的灯光看作是他们的视线。在通往西座大楼的通道内，会有一批敌人跑过，躲在右侧就行了。进入下一个房间后往右前方的掩体那边靠，因为稍后会有个敌人踹门出来，速度够快不会被发现，他走过去之后就从其进来的门离开。接下来的区域还是走右边，见机行事一直往前走，到尽头再从左侧翻出去，快到门口时可以发现其实最后一道掩体的后面躲着敌人，无视他们直接开门离开就行了。

第十二章 杰克森市

这一章没有战斗，玩家只需要走上一段，就能欣赏耐人寻味的结局了。

收集要素

·翻过铁丝网之后，往前笔直跑，不要翻过第一根倒下的树干，这时右转往前方紫色的植物那边跑，之后能看到一辆破车，车内。【漫画 13】

生还者手册之多人网战

网战须知

主菜单上的“派别对抗”指的是多人网战模式，要想进入派别对抗享受与全世界的玩家组队竞技的乐趣，要满足两个条件：第一，必须将游戏更新至最高版本，这也是为什么推荐大家先完成单机部分的主要原因，因为升级过后有可能无法使用良性 BUG，虽说可以用删除升级文件的方法来解决，但还是多了几道工序，略显麻烦；第二，要输入游戏说明书背面的“线上通行证”密码（联机码），如果购买的是联机码已经用掉的二手游戏，那么只能再到 PSN 上购买一个。注意，中文版本联机码只识别港服，主号为其他服的同学可以在主机上建一个港服小号，输入联机码后，再切换回主号来玩，便可解决这一问题。

本作的多人模式以团队对抗的形式进行，最大支持 4 对 4 同场搏杀，比较有趣的是多人模式与故事模式的世界观之间有一定联系，其中还加入了一些经营元素和任务事件，当然也少不了相应的角色成长要素。本作的网战模式对抗激烈刺激，也不乏欢乐的场面，绝对有种让神作更神的锦上添花的感觉。

下面会对各系统点进行解说，同时与各位分享一下网战中的实用技巧与心得。

阵营概念

进入多人模式之后，玩家首先要在“猎人”和“火萤”这两大阵营之间选择一个，之后就会进入该阵营的路线。比如玩家选择了猎人，以后在加入任何一场游戏的时候都会扮演猎人一方，直至完成“猎人旅程”之前都不能更换阵营。所谓完成某个阵营的旅程，指的是撑过12周，每一周要打7场比赛，每场比赛过后就算是经过了一天，输和赢都没有影响。两个阵营只有装束上的区别，能力、装备都是一样的，不存在不公平的情况。

玩家选择了阵营后，会成为自己所属阵营的小头目，带着自己的小队出发，一开始小队内只有少量人口，他们的身体状况都是健康的，暂时没有饥饿或者生病的状况。这些人口不需要玩家刻意去管理，玩家要想养活这些人并增加人口数量的方法很简单，只需要不断战斗来获取补给品，每次获得的补给品够多的话人口数量就会相应增长，越往后人口越多，消耗也就越大，想要维持住就需要玩家在战斗中有出色的表现。如果表现不佳，没有取得足够数量的补给品，那么就会出现饥饿和生病的人，甚至有人死亡。

人口增加会有一些奖励，但是增长缓慢或是减少并不会有什么实质性的处罚，所以除了要小心会导致我方人口全灭的任务之外，并不需要过分在意。

另外，人口增减变化并不参照真实时间，只会在一场比赛结束后的结算画面反映出来，因此不用担心隔上几天再打人口就有损失。

技能成长

玩家获得的补给品总量可以理解为经验值，获得一定数量的经验值，就可以解锁武器和技能，玩家可以自由选择已解锁的技能和武器进行装备。由于武器特性与故事模式差不多，这里就不细说了，惟一要注意的是弓箭和带消音器的武器在射击后都不会让玩家显示在雷达上。为了战斗的平衡性，武器和技能的装备有技能点数限制，技能点就好比一些游戏中的负重概念，玩家装备的武器、配件、技能等加起来必须在这个点数限制之内。技能点的初始值是8点，当经验值得到75、525、1650、3825、7500时会各增加1点，最大值为13点。而且7500是经验值的上限，在此之后不会再解锁任何武器或技能。

部分技能的装备影响到一些任务的完成，具体关于技能的详细数据会在下表中列出。最后还要提一下的是，装备整理的位置还有一项叫做“可购买的武器”，这个位置是留给强力武器的，装备上去并不能直接用，而需要在游戏中花零件购买，如果你根本就不想浪费零件，可以把这一项空出来，把点数留给其他技能或枪械配件。

技能名称	消耗点数	所需经验值	技能作用
潜行训练1	2点	—	每次重生可获得一把弹簧刀。
潜行训练2	4点	700	蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，每次重生都拥有弹簧刀。
潜行训练3	5点	6325	不会被锁定，蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，且重生拥有弹簧刀。
工匠1	2点	—	制作速度增加75%。
工匠2	4点	700	制作速度增加75%，且每制作3个道具可获得一个礼物盒，装备礼物盒即可将它送给队友（按↑），队友会收到随机道具。
工匠3	5点	5250	制作速度增加75%，且每制作2个道具可获得一个礼物盒，给予队友后，队友可以获得随机道具。
炸弹专家1	1点	25	爆炸范围增加25%。
炸弹专家2	2点	2275	爆炸范围增加50%。
急救训练1	2点	25	使用急救箱的速度增加75%。
急救训练2	4点	1125	使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，靠近受伤队友按×键治疗。
急救训练3	6点	4275	使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，治疗时回复速度翻倍。
鹰眼1	2点	25	锁定持续时间延长3秒，瞄准敌人按下R3锁定。
鹰眼2	3点	375	锁定持续时间延长3秒，且被锁定的敌人会发光。
鹰眼3	4点	3400	锁定持续时间延长3秒，被锁定的敌人会发光，目标附近的敌人也会被锁定。
马拉松跑者1	1点	—	冲刺时间增加15%，冲刺后的恢复速度加快15%。
马拉松跑者2	3点	250	冲刺时间增加30%，冲刺后的恢复速度加快30%。
手枪自动缩放1	1点	—	用9mm或左轮手枪瞄准时会慢慢缩放。
手枪自动缩放2	2点	150	增加9mm或左轮手枪的缩放度。
医者1	1点	—	拯救倒下队友的速度增加30%，给予的体力增加20点。
医者2	3点	1375	拯救倒下队友的速度增加45%，给予的体力增加25点，并可多获得25%的零件。
医者3	4点	2625	拯救倒下队友的速度增加55%，给予的体力增加30点，并可多获得50%的零件。
尖耳朵1	2点	250	聆听模式的恢复速度增加10%，聆听模式的持续时间延长10%。
尖耳朵2	3点	3000	更快进入聆听模式，聆听模式恢复速度增加20%，聆听模式的持续时间延长20%。
神射手1	2点	—	精确瞄准的晃动减少25%，发射失准度减少20%。
神射手2	4点	900	精确瞄准的晃动减少37%，发射失准度减少35%，每次完成爆头射击可获得15点体力。
神射手3	5点	4750	精确瞄准的晃动减少50%，发射失准度减少65%，每次完成爆头射击可获得25点体力。
战略家1	2点	—	知道自己被锁定。
战略家2	4点	2275	知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人。
战略家3	5点	5775	知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人，可选择在队友附近重生，可提早几秒重生。
格斗家1	2点	150	制作改造武器的时间减半且攻击力增加。
格斗家2	3点	1950	制作改造武器的时间减半且攻击力增加，每次肉搏攻击可恢复10点体力。
收藏家1	3点	375	获得的零件数目增加10%。
收藏家2	5点	4275	获得的零件数目增加20%

事件与任务

在玩家进行多人游戏的过程中，会发生一些随机的事件，这些事件分为七种：掠夺者袭击、人质挟持、发现友好幸存者、拯救同伴、疾病肆虐（两种）和敌对阵营的攻击。这些事件基本上会在 12 周过程的指定时间内发生，事件发生后玩家的阵营会受到一定程度的影响，比如人口减少、人口增加等。其中敌对阵营的攻击最为致命，如果没能应对好甚至有阵营人口全灭的可能！全灭的后果是前功尽弃，重新回到第一周第一天，那损失可就大了。

与事件相联系的是任务系统，事件发生时，玩家可以在任务列表中挑选一个任务来完成，限定时间为三天（也就是三场比赛），只要按要求完成任务就能扩大正面影响，控制负面影响。任务的数量比较多，每个任务都会划分不同的档次，以“发现友好生还者”事件发生时选择“击倒敌人”这个任务为例，玩家如果击倒敌人的数量达到基本标准，就会有一定数量的幸存者加入，之后超额完成任务还有两个档次，玩家在三场比赛中累计全部完成这些要求，就能获得额外的幸存者加入。

为了避免玩家只选择自己觉得容易或者顺手的任务，每个任务会有 8 个级别的数量要求，越往后要求越高，一旦全部完成，就只能选其他的任务。而且完成低级别的任务之后选择同一个任务时只能从更高级别开始，还是以“击倒敌人”为例，8 级的要求是杀 45 人，平均一场杀 15 人！由于是 4 对 4 的比赛，这就非常非常困难了，因此还是要从更有把握的低级别任务着手，以保安全。需要特别注意的是，部分任务的完成需要装备相应等级的技能，比如治疗队友，需要装备“急救训练 2”，之后在比赛中才会出现治疗队友的提示（拿上急救包靠近队友按 × 键），制造礼物道具的任务至少要装备“工匠 2”才会有送礼选项。

完成一个阵营的旅程后，已解锁的武器、技能、服装、经验值等都会继承下来，惟有人口会重新开始计算，而任务等级也会全部复原至 1 级，所以不用担心打另一个阵营的旅程时会出现容易的任务已经都做完了的窘境。

任务名称	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5	等级6	等级7	等级8
击倒敌人	3	6	9	15	20	25	35	45
处决	2	4	7	12	15	20	30	35
特殊处决	2	4	6	8	10	12	16	20
复苏	2	4	6	8	10	15	20	25
治疗队友	5	10	15	20	25	30	35	40
汽油弹处决	2	4	6	8	10	12	16	20
炸弹击倒	2	4	6	8	10	12	16	20
制造礼物道具	2	4	6	8	10	12	16	20
锁定敌人	7	14	21	28	35	42	48	56
肉搏战击倒	3	6	9	12	15	18	25	30
弹簧刀处决	1	2	3	5	7	9	12	15
9mm手枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
左轮手枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
短枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
猎枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
半自动步枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
3发点射来福枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
弓箭击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
远距离击倒	2	4	6	8	10	16	20	24
头部射击击倒	2	4	6	8	10	12	16	20

商店与单次助力器

本作的购买系统比较简洁，商店只有在每场比赛的途中才有机会进入，找个安静的角落放下背包即可进入，或者重生的时候也行。在商店内买东西用的是零件，除了在补给箱里可以获得零件之外，完成特定的行动均可以取得相应数量的零件，详见右表。商店中出售的东西绝大部分是对枪械的各种强化，但只是本场比赛中有效。还可以给自己购买一套防弹衣和头盔，除了增加防御力之外，也不容易被致命攻击一下秒杀。如果在战斗中能合理利用这些强化，能够在战斗中占很大的便宜。**在比赛中获得的零件，请放心大胆地使用，因为在比赛结束后，所有获得的零件（包括商店里花掉的）都会转换成补给品，**有点儿不用白不用的意思。

获得零件对应表

行动	补给争夺	生存战
复苏同伴	100	100
治疗同伴	20	20
赠送礼物	100	100
处决	50	50
特殊处决	75	75
制作道具	15	15
锁定的敌人死亡	25	25
复仇	50	50
比赛胜利	1250	1250
比赛失败	750	200
赢一回合	—	425

行动	补给争夺	生存战
输一回合	—	250
最后生还者	500	200
自杀	100	100
击倒敌人	100	100
远距离杀敌	30	30
杀敌助攻	50	50
爆头	30	30
汽油弹杀敌	25	25
炸弹杀敌	25	25
弹簧刀杀敌	75	75

单次助力器可以理解为一次性使用的强化道具，一场比赛只能用一个，仅对本场比赛有效果。其效果比较多样，例如初始弹药数翻倍、初始枪械强化、商品价格减低、获得零件数量增加等等。单次助力器无法直接购买，获得方法有两种，一是扩大本阵营的人口数量，另一个是完成任务。每次在比赛开始前选择装备的时候可以选择是否使用单次助力器，例如在需要完成任务的场合，可以适当使用助力道具。

聆听与冲刺

习惯了故事模式生还者难度对聆听模式的“屏蔽”，刚转到网战的时候还真有点想不起聆听模式来，其实聆听在多人模式中挺有用的，只是在网战模式中聆听的有效范围并不大。由于枪械、道具性能以及场景构造的关系，在与敌人近距离接触前，如果能够提前了解敌人所处的大概位置以及脸朝哪个方向，就占有一定的优势。聆听模式开启后只能维持一段时间，之后效果会消失，经冷却时间后才能再次使用，技能“尖耳朵”可以强化聆听能力。聆听模式只能“探测”出正在移动的敌人，如果有人躲着不动是“听”不出来的。

故事模式按着 L2 键的奔跑在网战中改为了冲刺，同样只能维持数秒，同样有冷却时间，技能“马拉松跑者”可对冲刺能力进化强化。相较之下，冲刺的实用度很高，比如你比对手先两秒跑到补给点或是有利地形处，就会占据主动。只是要注意，冲刺时会把自己暴露在雷达上，如果对方有狙击能力强的队员，那自己很可能变成活动靶。

濒死、处决、复苏

网战中除了被汽油弹或喷火器烧死的情况外，被其他种类的攻击将体力减至 0 时并不会马上死亡，而是进入濒死状态，这个状态不能攻击，只能在地上缓慢爬行，如果再次被对手攻击就会真正死亡。

将濒死状态的对手打死的行动称之为处决，会有额外加分。尸体上还会掉落补给品。濒死状态一般可以承受两次中等威力的攻击或一次大威力攻击，比如左轮枪要打两枪，猎枪一枪就解决了。接近濒死的敌人会有三角键的 QTE 提示，进行特殊处决。特殊处决的动作残忍解气，动作会根据玩家手中的武器不同而变化，特殊处决有额外加分，但更多的是羞辱对手的成分，只是处决动作很长，而且过程中并不无敌，也不能取消，要是被人偷袭就得不偿失了。

复苏是指玩家在濒死状态时，同伴在身边按住三角键解救，只要把复苏槽蓄满，濒死的玩家就可以复活，多个同伴一起解救时，复苏速度也会加快。复苏同伴会有额外加分，但是如果中途受到攻击就会被打断，要特别小心附近是否有对手埋伏。

道具制作

故事模式中的道具制作在多人模式中依旧沿用，素材种类、组合规则都是一样的。游戏的每张地图都有几个固定的补给点，补给点的盒子里能搜出一些素材，而且人人有份。每个人打开盒子之后道具都是单独的，不会被别人给抢走，相对公平，每隔一段时间，箱子会刷新。有时玩家甚至能从盒子里直接开出合成完毕的汽油弹或者炸弹，不过这个一般都是在处于劣势的情况下才有可能会得到，比如自己成为“最后生还者”（全队最后一个幸存者）。制作出的道具在比赛中的常有左右战局的效果，只是用法上和故事模式会有所不同。

· 汽油弹

算是最霸道的合成道具了，因为被汽油弹扔中基本上是直接秒杀，连濒死状态都不会进入。只有身上有防弹衣时才有可能免于一死，但防弹衣被破坏是肯定的。汽油弹不会烧到同伴，但是会把自己烧死，在与敌人距离非常近时使用有可能同归于尽。

· 炸弹

炸弹的威力也可以直接将敌人炸成濒死状态，但用法和单机模式不太一样，扔出去后过两秒就会直接爆炸，与一般的手榴弹的效果相同；直接按 R1 键会原地设置炸弹，效果和地雷相似，敌人接近时会自动爆炸，自己和同伴接近时没有影响。扔出和已设置的炸弹都不能回收。

· 烟雾弹

烟雾弹基本上不具备攻击力，但是可以把濒死的敌人炸死。一般的敌人在爆炸范围内会被呛到，有两三秒完全动不了，此时如果玩家手中有弹簧刀是可以直接冲上去将其秒杀的。（这也是网战中弹簧刀最常用的方法，因为游戏是第三人称的，身后可见，能暗杀对手的机会非常少）但因为对手硬直时间并不算长，所以距离太远的话不容易成功。烟雾内的能见度非常差，不仅对敌人有影响，对自己和同伴也有负面影响，所以烟雾弹就实用性而言，和单机模式一样不算太高。

· 强化肉搏武器

由于弹簧刀在网战中的实用度有所下降，相关制作素材用于强化肉搏武器就变成了最好的选择。因为肉搏武器强化后是无视对方血量以及是否穿有防弹衣的，一下直接打成濒死状态，十分霸道。而且判定也比想像中的大，有时隔开对手两个身位，一下抡过去，对手就像被吸过来了一样，应声倒地。在近距离的战斗中，有强化肉搏武器的一方太占优势了。

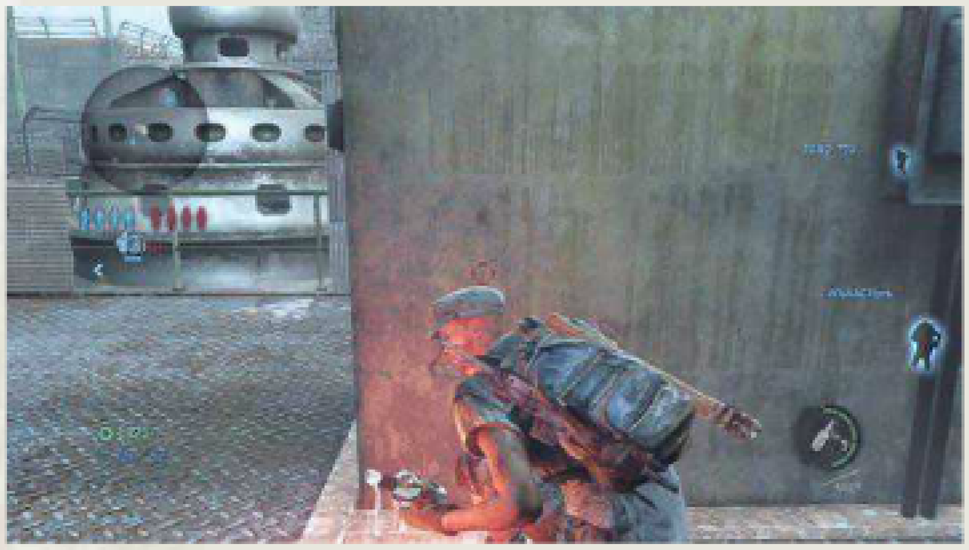
模式介绍

· 补给争夺

游戏目前只有两种网战模式，"补给争夺"相当于一般对抗游戏中基本的"死亡竞赛"，猎人和火萤两个阵营打 4 对 4 的组队战，死亡的玩家在几秒或十几秒后可以持续复活，直到小队的重生点数被消耗完毕，就会进入突然死亡。重生点数消耗完毕的小队再有队员死亡的话将无法复活，只能观战，活到最后的小队获胜。如果玩家刚好处在任务阶段，建议选择这个模式，因为求生战模式不能复活，由于大家每局都只有一次生命，因此各方面任务数据的完成都会受到限制，所以通常情况下还是进行补给争夺来完成任务更划算。

· 求生战

这个模式是被划分成多个回合的生存战，还是猎人与火萤的 4 对 4，但被杀死的玩家不能马上复活，需要等这一小局打完，活到最后的一方赢得这一小局的胜利。下一局开始后，所有已经挂掉的成员复活，相当于新一轮的生存战开始了，率先赢四局的小队获胜。两个模式都有时间限制，时间到时按生存人数的多少来论胜负，也可能出现平局的情况。总体来说，求生战每一场的耗时要多于补给争夺。



网战技巧

如果你刚刚开始《最后生还者》的网战部分，那么你可能要经历一段比较痛苦的开荒期，因为游戏已经发售了一段时间，同一起跑线的网战新手很少了，还在坚持打网战的多数为打上瘾的老兵，虐菜鸟通常不会手下留情。网战地图只有 7 张，地形不算太复杂，打上几十场就很熟悉了，和地形、系统、规则都不熟悉的新手相比，自然占尽优势，新手一场打下来七八次死亡、杀人数 0 也实属正常，还可能遭到队友的责备甚至谩骂，挫败感可想而知。但只要不放弃，慢慢摸索总结，在艰难地获得第一场胜利之后，一切都可能柳暗花明，真正体验到网战的乐趣所在。万事开头难，推荐各位新兵先读一下以下的网战技巧，提前有个心理准备，这样的话应该能够少走不少弯路。

・如果觉得搜人比较慢，可以换个时间点再打，比如说上午，老外和我们有时差，高峰时间段和我们相反。

・搜索多人游戏的时候，可选择"没有军团"的比赛，这样才能保证不被那些串通一气的家伙坑。

・开场时与敌人之间一般离得比较远，迅速飞奔过去打开最近的两个补给盒拿素材，一般来说开两

个就够合成道具了。

・零件不要省，能花就花。优先购买防弹衣，可大大提升生存率。防弹衣不仅能抵挡一次爆头攻击，中了炸弹和燃烧弹也有机会只是受点儿伤，相当于比别人多一条命，非常实用。

・不要走地图中央，绝对九死一生，从两侧推进安全系数高很多。

・尽量和队友一起行动，方便相互救助。如果落单，一旦遭遇两三个一组的敌人，还是走为上策，硬拼无异无自杀。因为除了汽油弹之外，其他攻击都只能把敌人击倒不能直接弄死，因此一人行动很难占到便宜。

・队友倒下不要急着救，确认附近没有敌人才能上去救，救助途中有敌人出现马上停止救援，立刻躲避还击。

・自己倒下之后赶紧往掩体后面爬，还要爬到那种尽量离敌人远，而且救援相对安全的位置，这样才能提升队友过来救你的几率。

・把敌人击倒后，不要忙着上前处决，因为敌人一般都是成群出现的，最好是用枪把倒地的敌人点射杀死，除非是非常有把握的时候。

・如果手里有炸弹或汽油弹，可以埋伏在濒死的敌人附近，等对方有人来救时扔一个过去，往往可以一石二鸟。

・警惕中间区域的补给盒，这些盒子附近可能有敌人悄悄蹲在附近，你过去捡就会被打，不确定的时候可以虚晃一下，让沉不住气的敌人开枪。

・在开战一分钟以上后就要警惕所有的补给盒附近、路口转角、门窗后面、楼梯旁边等容易产生视觉死角的地方有没有敌人安放的炸弹，从实战经验来看还是非常容易中招的。发现敌人安的炸弹就在较远距离开枪打爆。我方放置炸弹时，也是以这些地方为主，才能奏效。

・扔汽油弹的时候出手要快，扔了就跑，在对方相互看到的情况下，瞄准时间过长造成的后果就是眼睁睁看着对方的汽油弹落到自己身上。

・不要乱扔烟雾弹，因为浓烟对双方的影响是相互的，通常不会对我方有利。但是有一种用法是用烟雾弹先把敌人呛一下，然后马上扔出炸弹或汽油弹，由于敌人处于硬直状态，无法逃脱。

・一旦捡到肉搏武器，能强化的一定要强化，对于那些水平一般的敌人，可以冲刺过去直接一下放倒，因为给对手的反应时间很短。

・如果对方也背着强化的肉搏武器那就要长个心眼，因为如果你的网速不理想，很可能出现先出手但还是被对方击倒的情况。

・对手手中有大威力武器，包括强化的肉搏武器时，远远地可以看到反光一闪，此时就不要太激进，因为很可能被对方一下放倒。

・队友和多名敌人集中交火的时候，如果出现相持状态，可以考虑从另一侧绕过去打敌人后背。

・玩家使用装备上消声器的武器或是弓箭时，即使开枪自己的位置也不会被显示在雷达上，合理利用这一点。

・不能过分依赖聆听模式，因为你不动的时候别人有可能也没动。

・会导致人口全灭的任务在 12 周里一共会发生 5 次，把简单的任务留给这几个重要时刻吧，例如击倒敌人、处决敌人、治疗队友、制作礼物道具等。

・接下任务之后，要检查自己的技能是不是装备对了，千万不要忘记。如果选择了治疗队友的任务却忘记带上急救训练 2，那简直就是欲哭无泪。

・全灭任务至少要完成第一阶段的要求，选任务时千万别选错了，选了自己不擅长的就麻烦大了。万一到了第三场比赛还没能完成第一阶段的任务，只能用拔网线的办法。这样天数不会经过，你可以继续刷。当然，这只是应急措施，不推荐使用。

最速旅程心得

由于完成一个阵营的旅程需要打 84 场比赛，以每场 15 分钟计算，通一遍至少需要 21 个小时！其中还不算搜人的时间，以正常方法完成两个阵营的旅程，应该不会少于 45 小时。如果玩家本身的游戏时间不是很多，又不想放过如此神作的白金奖杯，那么还是可以利用一些方法来明显缩短游戏时间的，控制在 30 小时之内没有问题。只是使用这种方法会损失一定的游戏乐趣，同时对于队友来说也不太厚道，请玩家根据实际情况自行选择。

（1）在赢一场生存战模式之后，全程都打补给争夺，因为补给争夺的平均耗时远低于生存战，做任务也相对容易。

（2）不要在意人口数量，最好能经常控制在 50 人以下，人少好养活。而且奖杯也只要求 40 人，这个数值要求非常低，一两周就可以达成。

（3）除非是人口全灭的任务，其他任务完成情况也都不用去管，无非是影响人口数量和助力器的取得，不会左右大局。

（4）最关键的省时方法就是“打一场退一场”，在正常打完一场比赛后，下一场比赛开始一会儿就主动退出，这样一来游戏中的时间还是会经过一天，相当于可以少打一场。不过负面效果是这一场比赛获得的补给品是 0，一下子会造成约三分之一的人口饥饿，三分之一的人口生病，这就需要玩家在下一场比赛中有过得去的表现，把局面扭转过来。

（5）水平够高的同学甚至可以打一场退两场，那 10 小时之内完成一个旅程也是有可能的。

这个方法说起来容易，但实际上是存在风险的，并不适合玩家在一开始就马上使用，因为新手玩家的经验和水平还不过硬，解锁的武器技能也少，很难保证在退一场之后能有上佳表现，让小队摆脱饥饿和生病状态，要是玩儿脱了导致全灭可就太糟糕了。至少也应该在熟悉了系统且有了一些实战经验之后再采用这种省时方法。接下来推荐一种比较省心的战术，可以让玩家即便战斗水平一般，无法大量杀敌，也能确保每场的得分不低，刚好可以和打一退一的省时方法结合，而且游戏乐趣方面也还可以，并不无聊，这就是——

送礼战术

所谓送礼战术是以制作道具，生成礼物，再将礼物送给队员为核心的战术，需要的技能有“工匠”、“马拉松跑者”和“收藏家”，工匠至少要装 2 级，到 3 级能发挥最大效用。另外两个技能视玩家技能点数进行分配。由于没有多余的点数花在武器方面，所以武器只装备不耗点数但平衡性较高的左轮手枪。分析一下这个战术的特点：

（1）工匠 2 每制作三个道具会额外多出一个礼盒，工匠 3 每制作两个道具多一个礼盒，手持礼盒在同伴附近按十字键↑就能把礼物送给同伴，礼物为一个随机道具，同时会得到 100 个零件的加分，和杀一个敌人的得分相同。注意，礼盒最多同时携带三个，基本上一有就马上送。只有制作足够数量的道具，送更多的礼物，才能获得更多分数。因此，制作道具的大原则是能做什么就做什么，素材消耗多的尽量不做。

（2）装备马拉松跑者是让玩家在移动速度方面占据优势，可以满场飞奔去开补给盒，增加制作道具的机会，同时在手里有礼盒的时候也能尽快跑到同伴身边送礼。这种打法会把自己变成强力支援型角色，送出的礼物如果是炸弹或者汽油弹，会大大增加同伴的战力。就算是医药箱，有时也能雪中送碳。

（3）收藏家 1 的效果是增加 10% 的零件获得数量，到收藏家 2 就变成了 20%，我们计算一下，做两个道具有 30 个零件的加分，送一个礼有 100 点，20% 加成就变成了 156 个零件。基本上只要送两次礼外加杀一个敌人，就能买得起一件防弹衣了。送礼打法通常能让玩家在一场比赛中买上好几次防弹衣，有防弹衣加护，生存率会明显提高，与对手单挑时也经常能活下来，这样一来得分和杀敌机会更多，更容易进入良性循环。

（4）虽说手里只有一把左轮手枪，但就威力和稳定性来说还是可以的，配合制作出的道具和冲刺、零件加成方面的优势，打起来也未必会吃亏。在有富余的零件时可以购买手枪升级或增加些弹药。重点场次的战斗也可以用单次助力器把手枪先升上一级。

（5）由于送礼战术的灵活性高，打熟了之后，一场比赛下来送出十个以上的礼物都有可能，所以把“制造礼物道具”当成应对全灭任务的主要手段是比较合适的，这样一来全灭压力也会小很多。

祝各位玩得开心！

文 九兵卫 编 时雨 美编 anubis

无论是剧情还是玩法，《魔界战记 D2》都堪称是系列回归原点的作品。游戏的故事紧接着初代之后，而系统则在 4 代的基础上大幅简化，让玩法与乐趣更加单纯与直接。当然，这并不代表本作的游戏内容与难度有所缩水，相反，《魔界战记 D2》的各种趣味要素以及耐玩度都算得上所有系列作品中最厚道的一作。下面就让我们通过这篇详细的攻略，再一次领略“史上最凶”的魅力！

魔界战记D2		日本一	策略角色扮演
PS3	ディスガイア D2		日版
	2013年3月20日	本地1人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本篇剧情 1 周目完成约需 60 小时。

系统篇

系统概述

作为初代的续作，《魔界战记D2》的系统相比PS3上的3代以及4代要简化许多，诸如4代中的“战拳设施”以及3代的“生居会”等特色系统在本作里都没有，对于新上手的玩家来说并无太多复杂的部分。而系列一贯的经典要素，例如颜色块以及人塔玩法等等，在本作里则没有任何变化，仅“道具界”的称呼改为了“道具海”，老玩家无需熟悉就能很快适应游戏的节奏。

除了以上所述的相同点，《魔界战记D2》与系列前作的不同之处在于，游戏基本流程的战斗难度有明显上升，对玩家的角色育成以及战术安排有一定要求，这也是本作将系统简化的代价。如果想细细品味这款战棋游戏的魅力，玩家不妨把更多的时间与精力花在角色的培养以及各种支线要素之上，这样会比单纯推进故事流程要更加有趣。

暗黑议会

暗黑议会是《魔界战记》的一大特色，从初代开始就颇受玩家好评。消费一定的mana召开不同项目的议题，“可决”的投票超过半数则议题成立，这就是议会的基本流程。除了常规玩法，要想让议题顺利通过还有一些小手段：玩家可以在票决之前使用对应的道具贿赂议员，也可以使用“お酒”将议员灌醉，甚至在投票被否决之后，玩家也可以通过武力将所有持反对意见的异己全部消灭，从而扭转投票结果。议员对玩家的支持度可以通过其颜色与文字提示进行识别，蓝色为支持，红色为反对，白色为两方皆可。

魔王城内的据点设施

虽然同样是拉哈尔的魔王城，但本作中的据点构造和初代完全不同。每一关结束后，玩家都需要在这里进行整备，包括前往医院恢复HP与SP（消费金钱）、购买各种装备与道具（本作不能手动刷新商品，每场战斗后才会刷新）、召开暗黑议会、前往道具海修炼等等。了解魔王城内每项设施的作用，是玩家必做的一件事情。关于每项设施的具体信息，详见如表：

设施	作用	开启时间
武器防具屋	购买武器与防具	完成本篇1-1
よろず屋	购买消费道具	完成本篇1-1
魔界病院	消费金钱来回复HP、SP以及战斗不能状态，累积回复量对应景品奖励	完成本篇1-1
时空ゲート	挑战主线与支线关卡	初期开启
イベント鉴赏屋	重新鉴赏已触发的剧情	初期开启
记录屋	浏览游戏记录、试听BGM以及进行游戏设定	完成本篇1-2
アイテム海屋	前往道具海、管理住人，累积踏破层数对应景品奖励	完成本篇2-6
暗黑议会	讨论各种议会议题	完成本篇1-3
チート屋	挑战敌人强弱以及战斗回报等等，每完成1话自动追加项目	初期开启
揭示板	提供对玩家有益的情报，每次返回据点时更新	初期开启
ガ邪ポン	支付金钱获得随机道具	初期开启
ウエポンマスター	听取武器相关的知识与说明	初期开启
时空を超えし者	维持角色的能力状态，从头开始游戏	通关后开启

议题	说明	备注	所需mana
议员一览を见たい	当前所有参加过议会的议员一览	初期议题	–
新しいキャラクタ–を作る	创建新的角色	创建“きわめて优秀”、“天才”的角色需要议会通过，最多创建111个角色（剧情角色除外）	–
キャラクタ–を削除する	删除自创角色	仅自创角色以及DLC角色可删除	–
名前を变えたい	变更角色的名字	仅自创角色可变更	–
色を变えたい	变更角色的颜色	从当前的Rank颜色＋额外3种颜色中选择，原本仅可变更自创角色的颜色，Ver.1.10之后剧情角色也可变更	–
性格を变えたい	变更角色的声音以及魔能力	自创角色专用议题、Ver.1.10之后追加、个性（魔能力）被掠夺的角色无法变更魔能力	–
转生する	继承一定的能力转生、等级从Lv1重新开始	移动力、跳跃力、投掷/传接距离、反击次数以及会心率的强化均可以继承。如果是自创角色，转生次数越多，所需mana越多	100～
出世したい	维持当前等级Lv、同种族或同职业Class上升1级	达到所需mana的要求，议题出现。第2次以后所需mana为次数×100	100～
汉字を使いたい	角色的名字中可使用汉字	达到所需mana的要求，议题出现	100
移动力を强化したい	移动力提升1	最多进行2次、第2次所需mana为50000	5000～
ジャンプ力を强化したい	跳跃力提升5	最多进行5次、第2次之后每次所需mana增加2000	2000～
投げる距离を强化したい	投掷距离提升1格	最大2回出来る、第2回マナ50000、人型自创角色专用议题	5000～
レシ–ブ距离を强化したい	传接距离提升1格	最大2回出来る、第2回マナ50000、怪物自创角色专用议题	5000～
反击回数を强化したい	反击次数增加1次	最大2回出来る、第2回マナ50000	5000～
クリティカル率を强化したい	会心率增加5%	最大5回出来る、以降マナ+2000	2000
お店にもっと高いものがほしい	武器防具屋以及道具屋、贩卖更高价高强力的装备与道具（商品等级+1）	初期议题	30
主人公を交代したい	变更在据点所操作的角色	Ver.1.10之后所需mana减少为10	1000→10
–绪について回りたい	在据点内跟随玩家所操作的角色	仅对应提出议案的角色，已有2名角色跟随时，需要选择替换。Ver.1.10之后所需mana减少为10	1000→10
たまには一人になりたい	将在据点内跟随玩家的角色解散	Ver.1.10之后所需mana减少为10	1000→10
二段ジャンプをしてみたい	在据点内可以进行二段跳	达到所需mana的要求，议题出现	100
あの子と仲良くしたい	提升所指定角色好感度	最终话通关后开放	10000
あの子と不仲になりたい	降低所指定角色好感度	最终话通关后开放	10000
あの子の个性を夺いたい	掠夺对当前角色怀有好感（高感度5心）的角色的魔能力	最终话通关后、达到所需mana的要求，议题出现	100000
夺った个性を消したい	删除从其他角色掠夺而来的魔能力	从其他角色掠夺了魔能力，议题出现	100000
练武の洞窟へ行ってみたい	“锻炼——练武の洞窟”开放	达到所需mana的要求，议题出现	7000
ス–パ–アイドル（?）に会いたい!	“寄り道——终わらないライブ”开放	第5话完成后，议题出现	200
魔王として谁の挑战で受ける!	“寄り道——成金息子の成长”开放	第6话完成后，议题出现	500
ネコ殿は何处に	“后日谈——指示待ち恶魔の忧郁”开放	最终话通关后，议题出现	1000
魔界大统领の息子に会いたい	“后日谈——死神小僧におしおき”开放	最终话通关后，议题出现	2000
目から怪光线を出す少女を探したい!	“后日谈——目からビ–ム”开放	最终话通关后，议题出现	5000
ス–パ–ダ–クヒ–ロ–に会いたい!	“后日谈——ダ–クヒ–ロ–剧场”开放	最终话通关、“寄り道——终わらないライブ”完成后，议题出现	10000
怪盗を追いたい!	“后日谈——业欲の诱拐天使”开放	最终话通关、“寄り道——成金息子の成长”完成后，议题出现	20000

师匠与弟子 本作中依然存在师匠与弟子的关系，师匠对弟子的特殊技习得以及武器熟练度成长有帮助，弟子则会提升师匠的能力值，两者间高感度增减倍率2倍，连携成功率+10%。

议题	说明	备注	所需mana
地獄を見てみたい!	"后日谈——暴君への挑战状"开放	"后日谈——死神小僧におしおき"以及"后日谈——业欲の诱拐天使"完成后，议题出现	50000
別世界のラスボスに会いたい!	"后日谈——最凶最悪の田中"开放	"后日谈——暴君への挑战状"完成后，议题出现	100000
プリニー界に行きたい!	"寄り道——プリニー界"开放	第7话完成后，议题出现	1000
続・プリニー界に行きたい!	"寄り道——プリニー界"Stage 4之后的关卡开放	最终话通关，"寄り道——プリニー界"Stage 3完成后，议题出现	2000000
経験値を3倍にしたい	下一场战斗中，第一次攻击所获得的经验值变为3倍	初期议题	10
ボーナスアイテムがほしい	下一场战斗中，最初的奖励槽有初始值而非空	初期议题	10
プリニーデーを催したい	下一场战斗中只能由普利尼出击，但能够获得更好的道具	第1话完成后，议题出现	10
軍資金が欲しい	掠夺全体议员的金钱	初期议题	10
クラス名を元に戻したい	将称号恢复为最初的默认名	带有称号的角色才拥有的议题	100
かつての姿に着せ替えたい	拉哈尔、艾托娜以及芙璐的服装变更为初代的版本	输入予约特典出现的议题	10
新しい服装のラハール／エトナ／フロンに戻ります	拉哈尔、艾托娜以及芙璐的服装变更为新作的版本	议题"かつての姿に着せ替えたい"可决后出现	10

道具海议题

道具海议题和普通议题不同，表决时所消费的不是 mana，而是数额不等的金钱，这些议题的价格与道具本身的等级与售价有直接的关联。

议题	说明
议員一覧を見たい	当前所有参加过议会的议员一览
アイテムの名前を変えたい	变更道具的名字（议会举行次数不减）
アイテムの見た目を変更したい	道具的外观变更为不同武器的外观（议会举行次数不减），仅限于有图标的人型角色用武器
HPの能力を少し上げたい	道具的HP提升5%
SPの能力を少し上げたい	道具的SP提升5%
ATKの能力を少し上げたい	道具的ATK提升5%
DEFの能力を少し上げたい	道具的DEF提升5%
INTの能力を少し上げたい	道具的INT提升5%
RESの能力を少し上げたい	道具的RES提升5%
HITの能力を少し上げたい	道具的HIT提升5%
SPDの能力を少し上げたい	道具的SPD提升5%
HPの能力を上げたい	道具的HP增加20%
SPの能力を上げたい	道具的SP增加20%
ATKの能力を上げたい	道具的ATK增加20%
DEFの能力を上げたい	道具的DEF增加20%
INTの能力を上げたい	道具的INT增加20%
RESの能力を上げたい	道具的RES增加20%
HITの能力を上げたい	道具的HIT增加20%
SPDの能力を上げたい	道具的SPD增加20%
HP成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，HP成长值提升2%
SP成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，SP成长值提升2%
ATK成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，ATK成长值提升2%
DEF成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，DEF成长值提升2%
INT成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，INT成长值提升2%
RES成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，RES成长值提升2%
HIT成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，HIT成长值提升2%
SPD成长值を少し上げたい	道具等级Lv提升时，SPD成长值提升2%
HP成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，HP成长值提升5%
SP成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，SP成长值提升5%
ATK成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，ATK成长值提升5%
DEF成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，DEF成长值提升5%
INT成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，INT成长值提升5%
RES成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，RES成长值提升5%
HIT成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，HIT成长值提升5%
SPD成长值を上げたい	道具等级Lv提升时，SPD成长值提升5%
ジャンプ补正值を上げたい	道具的跳跃补正值增加10、需要道具等级Lv20以上
移动力补正值を上げたい	道具的移动力增加1、需要道具等级Lv20以上
攻击射程を上げたい	道具的攻击射程增加1格、需要道具等级Lv20以上
反击回数を上げたい	道具的反击次数增加1次、需要道具等级Lv20以上
クリティカル率を上げたい	道具的会心率增加10%、需要道具等级Lv20以上
未服从のイノセントを削除したい	消除道具中未服从的住人（议会举行次数不减）

议员议长

议员以及议长是暗黑议会的核心组成，除了直接进行表决投票，玩家可以对他们进行贿赂提升好感度或者以武力征服等等，如果控制好议员与议长，是确保玩家议题通过的关键。其中，议长对议题的通过率影响很大，效果参加下表。每届议会的议长从议员以及据点住人中随机选出，玩家的同伴也有可能被选为议长。

名字	喜好的贿赂品	议长效果
邪龙党	ベルト	让对立的议员陷入酒醉状态，意见变为与自己相同。平时为酒醉状态，无对立党。
龙神党	シンボル	让对立的下级、中级议员的意见变为与自己相同。
龙王党	筋肉	让对立的下级、中级议员的投票变为无效。
ミノタウロス党	オーブ	让对立的意见与自身统一，买通议员所需的金钱增加。
デス党	メガネ	让对立的议员HP变为1，便于议会结束后以暴力令其屈从。
サキュバス党	ハンド	对贿赂品没有偏好，收到贿赂便赞成、未收到贿赂则投反对票，让对立的意见与自身统一。
ゴーレム党	防具	让指定一列的议员投票变为无效。
ゴースト党	魔物专用武器	让对立的议员陷入睡眠，无法投票。
プリニー党	消费アイテム	让对立的议员投票无效。

道具海

"《魔界战记》系列"的特色经典要素，原来的"道具界"现在变为了"道具海"。道具海其实可理解为道具的内部世界，由随机产生数层迷宫组成。消灭每层的全部敌人或者进入该层的时空之门则可以前往下一层，在深入的过程中，道具海敌人的实力会不断增强，每下一层该道具的等级便会上升，每下十层我们可以选择退出或是继续前进。道具海的层数和道具的稀有度有关，层数越多花费的时间越长，最深层数为地下 100 层，道具的最高等级为 Lv300。**イノセント**为道具海的特殊居民，他们的数量和类别都是固定的，我们在浏览道具能力的时可以看到。在道具海中将随机出现的**イノセント**（HP 槽为绿色）打倒后，该道具的能力的加算值就会翻

为两倍，我们还可以将其根据需要移住到其他道具中。不仅如此，如果我们对**イノセント**的类别不满意，只要将它们（即使处于未服从状态）进行合体就可以了。需要注意的是，保持中立的**イノセント**在道具海中同样是其他敌人的目标，万一被消灭则会在其他层的道具海出现。玩家在**チ－ト**屋可以选择道具的强化路线，是强化道具能力还是强化**イノセント**由玩家自己选择，路线的不同决定玩家在道具海中遇到的事件和设施也有区别。

击破成长奖励

将包括**イノセント**以及敌人在内的道具海住人击破，道具升级时会有成长奖励的加成，具体关系如右表。

住人击破数	击破成长奖励
0～9	0%
10～19	1%
20～49	2%
50～99	3%
100～199	4%
200～349	5%
350～749	7%
750～999	12%
1000～	15%

第 2 魔能力 游戏中的角色基本只拥有1个魔能力，在本篇通关后，玩家可以通过暗黑议会解锁第2魔能力的议题，让角色有更强的能力加成。

海贼船

前几作里的“界贼船”在本作直接变为海贼船，和以往类似，玩家在刚进入道具海的**イノセント**岛的船屋才能变更海贼船。初期的海贼船只能到达 30 海层，消灭在道具海关卡中乱入的海贼可以增加海贼船的种类。

名称	可攻略的海层	可入手的海贼团	备注
ボ-ト	30	搭乘古纸回收海贼团	古紙回收海賊団もこれにのっている
帆船	60	ガンマンハット	11－99F出现
ガレオン船	100	わらわら	15－99F出现
ペットボトル	40	ミネラルウォ－タ－	25－99F出现
タライ	10	ドロドロ　猫锅	11～64F出现
宇宙战舰	100	骑面 モ-レツ	75～99F出现
座布团	3	土下座　タワ-	11～64F出现
旧プリニガ-X	100	プリニ-	95～99F出现
双胴船	100	ドラゴン　ショタ	21－99F出现
宝船	100	セレブ　护送	31－99F出现
战车	100	极恶	55－99F出现

道具将军

道具海中也存在 BOSS 类别的敌方角色，它们每隔 10 海层出现，强于一般的敌人。30 层、60 层以及 90 层出现的 BOSS 为道具大王，100 海层的 BOSS 则是道具神。消灭这些 BOSS 后，道具的状态值会有所提升，道具将军提升 5%、道具大王提升 10%、道具神提升 15%。在孤岛遇到的敌方角色，消灭后也有同样的效果。

恶魔道场

恶魔道场算是本作的一个新系统，玩家在这里不是进行修行，而是选择修行的项目，然后在普通的关卡战斗中完成修行，从而获得额外的成长。恶魔道场中的修行项目并不是一开始就全部开放的，随着流程的推进会逐渐开启。如果在游戏中忘记设定各个角色的修行项目，无疑是一种极大的资源浪费，玩家千万要记得。

修行名	效果	1	2	3	4	开放条件
タフガイ育成训练	等级lv上升时的HP增加量	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
恶魔心理学	SP	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
物理攻击バンザイ	ATK	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
刺さらないコツ	DEF	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
ツメコミ学习	INT	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
息止め瞑想	RES	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
射的游び放题	HIT	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
无制限ダッシュ	SPD	5%	10%	15%	20%	流程1–4完成后
武器お手入れ讲习	武器熟练度上升量	5%	10%	15%	20%	流程第4话完成后
打ち込み百万回	经验值获得量	10%	20%	30%	40%	流程第3话完成后
マナ获得催眠	mana获得量	10%	20%	30%	40%	流程第3话完成后
にほひつぼ	好感度上升量	20%	40%	60%	80%	最终话通关后
武器の分解	装备补正	+1	+2	+5	+10	最终话通关后
流行	ボ-ナスゲ-ジ上升量	5%	10%	15%	20%	第2话通关后
バトルロワイヤル	技能经验值获得量	10%	20%	30%	40%	流程第4话完成后

道场等级上升所需的关卡完成数		
1→2	2→3	3→4
30	20	50

チ-ト屋

修改屋（チ－ト屋）是本作新增的系统，就像是本作的官方金手指一样，玩家可以通过它来修改游戏里的各种数据。这些修改项目决定玩家的成长倾向、决定战斗的难度、决定隐藏迷宫是否能进入，同时还能让游戏的过程变得更加便捷。关于修改的数值，和恶魔道场类似，也是随着流程的展开而逐渐解除限制的，完成每一话的剧情之后，玩家记得到这里来进一步调整。

第1页——取得率	可变值	变更条件
经验值	0～1000%	最初即可
マナ（mana）	0～1000%	最初即可
ヘル（金钱）	0～1000%	最初即可
ウエポンマスタリ－（武器熟练度）	0～1000%	最初即可
特殊技经验值	0－1000%	最初即可

第2页——战斗	可变值	变更条件
敌の强さ（敌人的强弱）	Lv0－20/100－2100	最初即可
修罗モ-ド（修罗模式）	人の道/修罗の道	本编通关
支援攻击	无/有	最初即可
かばう（掩护）	无/有	最初即可
战斗会话	无/有	2周目以后

第3页——道具海	可变值	变更条件
探索ル-ト（探索路线）	道具强化/イノセント强化	第一次完成道具海冒险之后
ジオの数(色块与色带的数量)	无/普通/多	道具海抵达30海层
マップの广さと敌の数	稀疏/普通/密集	道具海抵达60海层
海贼团と宝箱の出现率	无/普通/高	道具海抵达100海层

第4页——普利尼	可变值	变更条件
ずっとプリニ-デ-（仅普利尼可出击，战斗报酬只有道具，但道具等级为稀有&传奇）	无/有	普利尼界(前半)完成
爆发范围强化（强化自爆影响范围）	无/有	普利尼界（后半）完成
みんな爆发体质（全体角色变为自爆体质）	无/有	修罗模式下普利尼界《X》再次完成

第5页——趣味玩法	可变值	变更条件
据点での自动回复（在据点自动回复）	无/有	本编通关
经验值ゼロ（获得经验值零）	无/有	最初即可
ウエポンマスタリ-ゼロ（获得武器熟练度零）	无/有	最初即可
特殊技经验值ゼロ（获得特殊技经验值零）	无/有	最初即可
キャンセル禁止（禁止取消）	无/有	最初即可

据点对话 在魔王城的据点中，除了NPC角色之外，也有我方队伍中的待机成员，和他们对话可以提升相互之间的好感度。

战斗篇

回合攻击与取消

《魔界战记》属于典型的回合制策略角色扮演游戏，玩家可以选择移动、举起角色/投掷、攻击、使用特殊技或者待机等指令，其中移动以及举起角色都属于可取消的指令，而投掷、攻击、使用特殊技以及待机则属于每回合只能执行一次的指令，无法取消，其中攻击相关的指令需要玩家在菜单选项中选择“攻击开始”才能执行。安排好所有角色的行动之后，玩家就可以在菜单中选择“ターン终了”来结束我方回合。

灵活运用取消的效果，玩家可以让同一个角色在同一个回合内进行多次行动，例如举起角色避开同伴的范围攻击、和其它角色展开多次连携等等。取消可以最大限度发挥角色的作用，也是游戏战斗系统的乐趣之一。

战斗技能

游戏里角色的战斗技能大致可以两类——魔能力以及特殊技。魔能力是角色的被动技能，习得后可以自由装卸；而特殊技是相当于玩家在战斗中使用的主动技能，需要耗费不等的SP才能发动。等级越高，角色可以习得的魔能力以及特殊技越多，具体参见角色介绍部分。

举起角色

能够举起角色并投掷也是“《魔界战记》系列”独有的特色。在游戏中，除了魔物型角色之外，我们可以举起任意的同伴、敌人、木箱、颜色块等等。这样做的好处是除了可以发动各种各样的投掷之外，有时举起同伴还能起到援助的效果。举起同伴时，同伴是无法行动的，而若举起的是敌人，那么每过一回合我方都会受到一定的伤害，这点需要记住。

投掷相关

一般情况下，投掷主要用来将我方或者敌人抛至预定的地点，尤其是在前往一些无法到达的区域或者平台时，投掷是惟一的可行之术。将敌人投掷到另一个敌人之上，可以让它们发生合体，合体后的敌人等级会变高；将同伴投掷到另一名同伴之上，我们可以实现连续对其进行传接，这样和人塔加以配合可以一次性到达很多平时到不了的高度；最后，如果将同伴投掷到魔物型角色之上，它们则会自动将该角色对着它们面朝的方向扔出去，落点位置为它们的最大的投掷距离所能到达的格子。

堆叠人塔

人塔是一个比较实用且有趣的系统。游戏中只要我方角色不断地往同伴的头顶上爬就能很轻松地形成人塔，其高度最大限度为10人。利用人塔，我们不但可以发动全体攻击，还可以将攻击范围扩大到很多以前无法触及的高度。同时，人塔也是翻越障碍快速移动的诀窍，例如深入敌后位置、破坏对我方不利的颜色块等等。

颜色块&颜色带

颜色块与颜色带是系列从初代就有的系统，，每种颜色块都有各种不同的效果，有的是对我方有利的，有的则会让敌方的实力大幅增强。而颜色带本身没有任何效果，其本身只是作为一个载体的存在，当将颜色块放置到颜色带之上，颜色带才会带有相应的效果，且效果是可以叠加的。

色带消除

当遇到一些对我方不利的效果时，我们自然就需要将颜色块消去。消去的方法是将同样颜色的两块投掷到一起（上下左右均可），颜色块就会出现类似爆炸连锁一样的效果，连着的所有同颜色的方块都会被一并消去。至于颜色带，其消去方法是要用到一种遇有消灭效果的无色块，将无色块放置在颜色带上并予以破坏，这样其下方对应的颜色带就会被连锁破坏，此时如果站在颜色带之上，不管是敌我双方都会受到伤害（但不会致死），利用这一点我们经常可以在关卡中给予远处的敌人以较大的伤害。

色变化

和消去颜色带的方法类似，色变化的原理同样是破坏位于颜色带之上的方块。将不同颜色的方块破坏，其下方的颜色带就会以该方块顺时针的顺序发生爆破（有伤害判定），爆破结束之后颜色带就会自动转化为被破坏的方块的颜色。擅于利用这一规则，我们可以轻松地大幅提高游戏时的奖励等级，是不可缺少实用技巧。

最强泛用角色 以能力值的基数与上限来计算，本作中基本素质最强的泛用角色为魔兽族，其次是阴阳术师和夜魔族，玩家可以重点培养。

角色篇

角色创建&转生

在游戏中，玩家可以通过议会创建除主角以外的任意角色，这些角色基本被划分为两大类——人型泛用角色、魔物型泛用角色。创建角色的出现条件与流程的推进有关，有些则需要满足特定条件后从议会通过议题后才能创建。同一种类的角色等级不同，基本能力也有差异，他们以不同颜色加以区分。相比从头开始创建一名角色，转生则是让现有角色等级归零，只保留部分特殊技，经验值与Mana也同样会清零。转生的好处是进行一次转生，角色的素质能力值都会提高，转生前该角色的能力值越高、总转生等级越高，则这一补正值也会越高。

主要角色

既然是初代的续作，来自《魔界战记》中的拉哈尔、艾托娜以及芙珑这三位“活宝”当然还是本作的绝对主角，他们在游戏里的能力以及固有技略有调整但变动不大。而《魔界战记 D2》新登场的茜茜莉等角色，性能非常令人满意，在战斗中能发挥出各自的特长。角色

的育成可以说是《魔界战记》系列最大的游戏乐趣之一，玩家根据个人喜好有选择地进行培养。

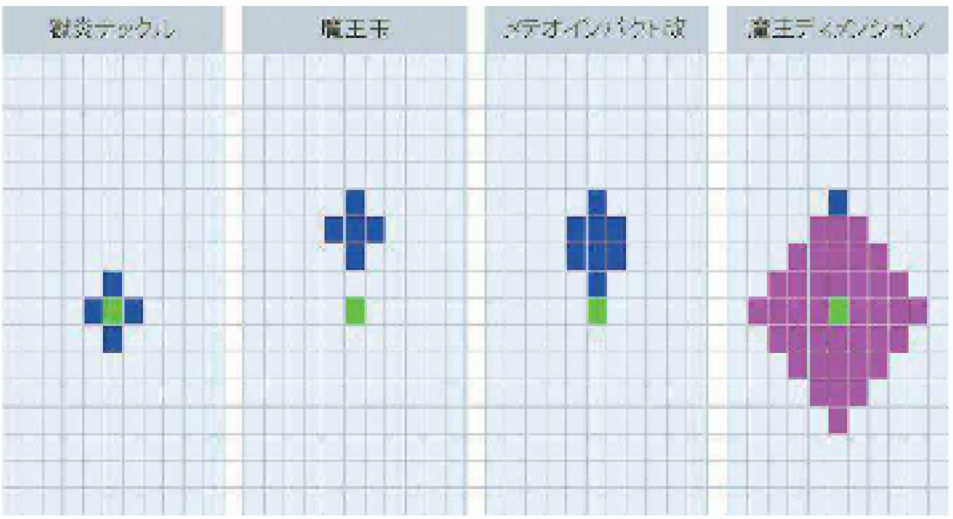
拉哈尔

ラハール

前作主角，同时也是系列人气最高的角色之一。拉哈尔拥有极高的 ATK 以及 DEF，固有技附带属性伤害且攻击范围较大，非常适合作为单独的火力输出，以一敌十。随着故事的推进（也可通过议题改变），拉哈尔变为女性版之后，魔能力会有所变化。

固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
獄炎ナックル	10	F	ATK	炎	–	–	24	12	Lv.8
魔王玉	30	E	ATK	无	–	–	18	18	Lv.42
メテオインパクト改	72	C	ATK	无	–	–	24	32	Lv.100
魔王ディメンション	108	SS	ATK	无	–	4	32	32	Lv.150

固有技范围一览



魔能力		
名称	效果	备注
魔王の威严	每消灭一个敌方单位、能力提升10%	通常版拉哈尔
魔王の尊严	每消灭一个高于自己等级Lv的敌方单位、能力提升25%	女性版拉哈尔

武器熟练度							
拳	剑	枪	弓	铳	斧	杖	本
A	A	B	B	C	A	B	D

能力值																	
能力	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	射	投	反	会
状态值	120%	100%	120%	100%	100%	100%	100%	110%	50%	0%	-25%	5	20	1	5	2	6%

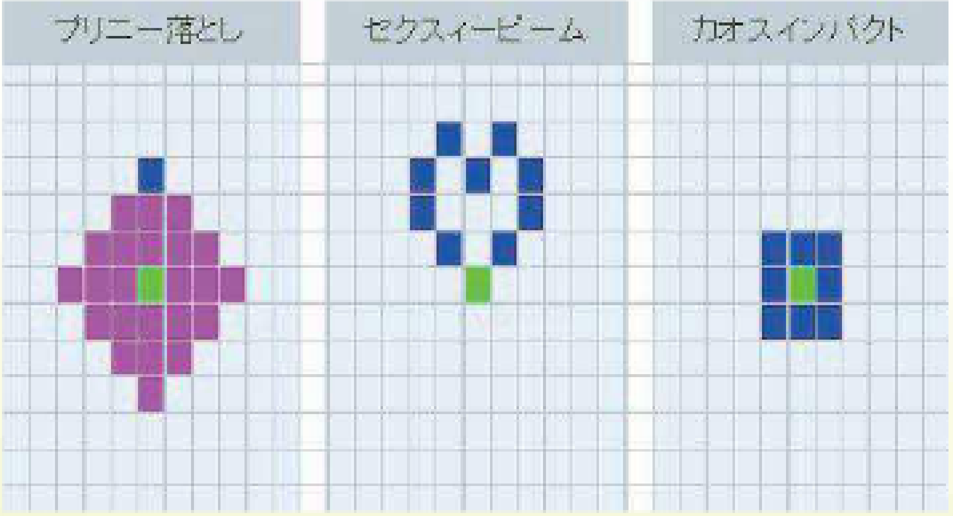
艾托娜

エトナ

艾托娜的能力和主角拉哈尔几乎不相上下，加之在本作中艾托娜的魔能力**サディスティック**极为实用，因此将她作为先锋角色比较有利。后期艾托娜的固有技攻击范围比较理想，通过同伴之间投掷可以完成一些需要迅速深入的战术。

固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
プリニー落とし	10	E	ATK	无	–	3	24	24	Lv8
セクスイ-ビ-ム	30	E	ATK	无	–	–	20	20	Lv.42
カオスインパクト	72	A	ATK	无	–	–	24	24	Lv.100

固有技范围一览



魔能力		
名称	效果	备注
サディスティック	攻击目标的HP为最大时、给予的伤害值增加50%	–
孤高の魔神	地图上只有普利尼而没有其他我方角色时、能力提升100%	本编通关后习得

武器熟练度							
拳	剑	枪	弓	铳	斧	杖	本
C	C	A	C	A	A	B	B

能力值																	
能力	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	射	投	反	会
状态值	110%	100%	110%	120%	100%	100%	110%	100%	-25%	50%	0%	4	25	1	4	2	8%

普利尼的潜能 作为系列的吉祥物，普利尼是游戏里装备适应性最强的角色，同时还拥有特殊的魔能力与技能，有较大的潜能。

芙珑

フロン

芙珑本是一个重在回复的辅助型角色，但由于固有技的大幅强化，她在本作中也变成了不可或缺的重要战斗力。此外，芙珑的各种回复魔法也极为实用，特别是在道具海等持久战之内非常关键，建议玩家在游戏中重点培养。

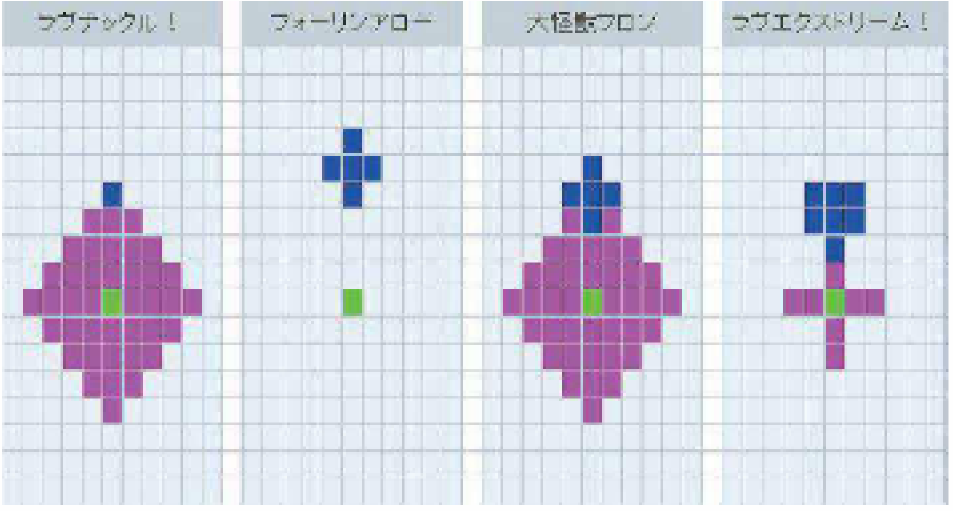
魔能力		
名称	效果	备注
慈愛の心	使用魔法将目标角色的HP恢复至最大时、全能力提升10%(最大200%)	通常版芙珑
ピンチリバイバル	回复魔法对自身使用时、回复HP占最大HP的比例转为能力提升的比例	纯洁版芙珑

武器熟练度							
拳	剑	枪	弓	铳	斧	杖	本
D	C	C	A	B	D	S	A

固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
ラブナックル!	12	E	INT	无	–	4	20	20	Lv8
フォーリンアロー	48	D	INT	无	16	16	16	16	Lv42
大怪兽フロン	72	B	INT	无	–	4	48	48	Lv100
ラブエクストリーム!	108	C	INT	无	–	2	24	12	纯洁版芙珑(第9话)

固有魔法									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	上	下	说明	习得条件
ヒール	4	–	RES	–	–	48	64	回复HP	Lv.1
メガヒール	16	–		–	–				Lv.10
ギガヒール	49	–		–	–				Lv.25
オメガヒール	121	–		–	–				Lv.50
テラヒール	324	–		–	–				Lv.100
エスポワール	6	–	–	–	–			回复异常状态	Lv.8

固有技范围一览



能力值																	
能力	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	射	投	反	会
状态值	100%	120%	100%	100%	120%	130%	120%	90%	50%	50%	50%	4	20	1	4	2	4%

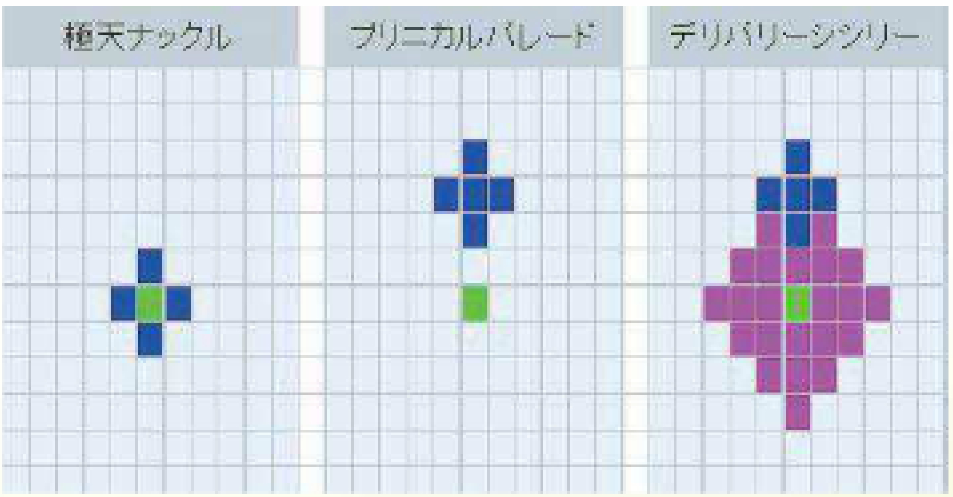
茜茜莉

シシリー

拉哈尔的妹妹（自称）茜茜莉在本篇第３话开始加入，是一个魔法攻击型角色，固有技基本为无属性，同时具有加物防以及魔防的固有魔法。在战斗中，玩家可以将她与芙珑编为一队共同行动。多利用茜茜莉的远程攻击并注意对她的掩护，在游戏中后期的流程中会很轻松。

固有魔法									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	上	下	说明	习得条件
シールド	8	–	–	–	–	48	64	目标角色DEF提升50%(持续3回合)	Lv.1
マジックバリア	8	–	–	–	–			目标角色RES提升50%(持续3回合)	Lv.1

固有技范围一览



魔能力		
名称	效果	备注
妹オーラ	受到属性攻击时、最终伤害减轻75%	–

武器熟练度							
拳	剑	枪	弓	铳	斧	杖	本
D	D	B	C	C	C	A	S

固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
极天ナックル	12	F	INT	无	–	–	24	12	Lv.8
プリニカルパレード	48	D	INT	无	–	–	18	18	Lv.42
デリバリーシシリー	72	B	INT	水	–	3	24	32	LV.100

能力值																	
能力	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	射	投	反	会
状态值	110%	100%	100%	110%	120%	110%	100%	100%	25%	25%	25%	5	25	1	3	2	4%

伤害补正 伤害值的计算不仅仅受攻击力与防御力的影响，此外也各种特殊的伤害补正，例如攻击目标的朝向补正、与攻击目标之间的高低差补正等等。

兰萨洛蒂

ランサロ-テ

本篇第 4 话完成后加入兰萨洛蒂是一个擅长弓手职业的角色，由于防御力比较低且攻击输出有限，初期培养起来进度会很慢。等级上升后，固有技的有利效果会逐渐体现。玩家可以为兰萨洛蒂选择杖进行装备，这样可以弥补她攻击系固有技不足的弱点。

魔能力

名称	效果	备注
洗脳ヴォイス	地图上我方全体角色能力提升4%、敌方全体角色能力下降4%	–

武器熟练度

拳	剑	枪	弓	铳	斧	杖	本
D	C	B	S	B	D	B	D

固有魔法

名称	SP	威力	依存	属性	异常	上	下	说明	习得条件
ブレイブハート	8	–	–	–	–	48	64	目标角色ATK提升50%（持续3回合）	初期
マジックアップ	8	–	–	–	–			目标角色INT提升50%（持续3回合）	初期
ヒットアップ	8	–	–	–	–			目标角色HIT提升50%（持续3回合）	Lv.30
スピ-ドアップ	8	–	–	–	–			目标角色SPD提升50%（持续3回合）	Lv.30

固有技

名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	说明	习得条件
ウゴキマク-リ	8	–	–	–	–	–	48	64	目标角色移动力提升2格（持续3回合）	初期
トビハネ-ル	8	–	–	–	–	–			目标角色跳跃力提升12（持续3回合）	初期
ハンゲキス-ル	16	–	–	–	–	–			目标角色反击次数提升3（持续3回合）	Lv.20
クリティカルバカ-リ	32	–	–	–	–	–			目标角色会心率提升50%（持续3回合）	Lv.40
ナゲスゴ-イ	12	–	–	–	–	–			目标角色投掷距离提升3格（持续3回合）	Lv.60
マホウノビ-ル	8	–	–	–	–	–			目标角色魔法射程提升2格（持续3回合）	Lv.80

能力值

能力	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	射	投	反	会
状态值	90%	110%	90%	100%	100%	120%	130%	110%	25%	25%	25%	4	25	1	4	1	4%

巴尔巴拉

バルバラ

巴尔巴拉是本作中较强的一名攻击型角色，和身为主角的拉哈尔不分上下，她会在本篇的第 9–6 话正式加入，通关后离队（装备不会丢失），直到玩家完成后日谈“指示待ち悪魔の忧郁”才会重新归队。建议玩家为她选择枪作为武器，这样可以最大限度发挥其固有技的优势。

魔能力

名称	效果	备注
受动的体质	防御时、攻击力与防御力提升50%且必定反击	–

武器熟练度

拳	剑	枪	弓	铳	斧	杖	本
D	A	A	C	D	A	D	D

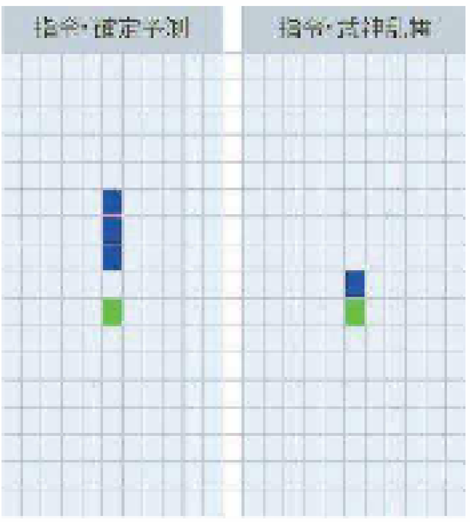
固有技

名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
指令・确定予测	48	C	ATK	无	–	–	24	12	初期
指令・武神乱舞	72	S	ATK	无	–	–	18	18	初期

固有魔法

名称	SP	威力	依存	属性	异常	上	下	说明	习得条件
ブレイブハート	8	–	–	–	–	48	64	目标角色ATK提升50%（持续3回合）	初期
マジックアップ	8	–	–	–	–			目标角色INT提升50%（持续3回合）	初期
ヒットアップ	8	–	–	–	–			目标角色HIT提升50%（持续3回合）	Lv.30
スピ-ドアップ	8	–	–	–	–			目标角色SPD提升50%（持续3回合）	Lv.30

固有技范围一览



能力值

能力	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	射	投	反	会
状态值	120%	80%	120%	130%	60%	120%	110%	80%	25%	25%	25%	4	15	1	4	1	5%

客串角色

除了本作剧情中出现的主角，游戏中还有众多来自系列前作的人气角色登场，完成后日谈或者购入 DLC 之后他们会成为玩家的同伴。这里为大家介绍后日谈开启的角色，他们主要来自 PS3 平台的前一部作品《魔界战记 4》以及本

作里的反派三人组，DLC 角色需要玩家单独购买，这里就不再介绍。

角色名	加入方法
アサギ	完成分支剧情“终わらないライブ”中的关卡“鲜烈デビュ-计画”
コガネスキ-	完成分支剧情“成り金息子の成长”中的关卡“手荒な试验执行”
エミ-ゼル	完成后日谈“死神小僧におしおき”中的关卡“魔界トップ斗争”
ベタ	完成后日谈“目からビ-ム”中的关卡“赤い魔王を探して”
アクタ-レ	完成后日谈“ダ-クヒ-ロ-剧场”中的关卡“スタ-诞生秘话”
アルティナ	完成后日谈“业欲の诱拐天使”中的关卡“天使の释明”
ヴァルバト-ゼ	完成后日谈“暴君への挑战状”中的关卡“魔界最凶の证明”
フェンリッヒ	完成后日谈“暴君への挑战状”中的关卡“魔界最凶の证明”
グロッソ	完成后日谈“最凶最悪の団中”中的关卡“异世界の侵略者”
レ-ニア	完成后日谈“最凶最悪の団中”中的关卡“异世界の侵略者”
ガルングン	完成后日谈“最凶最悪の団中”中的关卡“异世界の侵略者”

连续转生 当固有角色连续进行10次转生时，该角色即可获得连续转生奖励，因此前10次转生等级并不重要，第11次再转生为天才即可。

角色名	武器	性别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	Mv	Jm	射	投	反	ク
アサギ	铳	女	110%	100%	110%	100%	80%	90%	130%	130%	5	30	1	4	3	8%
コガネスキー	—	男	130%	80%	120%	110%	100%	80%	110%	100%	4	20	1	5	2	8%
エミーゼル	弓・杖	男	100%	120%	100%	80%	130%	120%	110%	100%	5	20	1	3	1	4%
ベタ	弓・铳・杖・本	女	100%	130%	100%	100%	110%	120%	130%	120%	5	20	1	3	1	5%
アクターレ	拳・剑	男	120%	110%	120%	110%	110%	120%	110%	130%	5	25	1	4	2	7%
アルティナ	弓・铳	女	90%	120%	100%	90%	120%	130%	120%	120%	4	20	1	4	1	6%
ヴァルバトーゼ	剑・枪	男	110%	110%	130%	110%	100%	110%	120%	90%	5	20	1	5	2	5%
フエンリッヒ	拳・斧	男	130%	90%	120%	100%	90%	90%	100%	130%	5	25	1	5	2	7%
グロッソ	—	男	110%	100%	110%	125%	120%	125%	110%	75%	3	15	1	4	1	5%
レーニア	—	女	100%	100%	100%	110%	125%	120%	100%	90%	5	25	3	4	2	5%
ガルングン	—	男	150%	100%	120%	90%	90%	90%	100%	80%	4	20	2	6	2	5%

泛用角色

人型自创角色

职业	得意武器	性别・移动	Rank 1	Rank 2	Rank 3	Rank 4	Rank 5	Rank 6	Mv	Jm	射	投	反	会
战士(男)	剑・枪・斧	男・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	5	2	5%
战士(女)	剑・枪・弓	女・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	5	2	5%
魔法使い(男)	杖・本	男・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	3	15	1	3	0	4%
魔法使い(女)	杖・本	男・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	3	15	1	3	0	4%
僧侣(男)	杖・本	男・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	4	0	4%
僧侣(女)	弓・杖	女・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	4	0	4%
格斗家(男)	拳	男・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	5	25	1	5	2	8%
格斗家(女)	拳	女・步	初期职业	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	5	25	1	5	2	8%
盗贼	弓・铳	女・步	格斗家的等级Lv5以上	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	6	25	1	4	1	9%
阴阳术师	杖・本	男・步	创建“魔法使い”以及僧侣等级达到Lv10以上	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	15	1	3	0	5%
アーチャー	弓	女・步	弓的熟练度在5以上、并且创建的战士或僧侣角色等级达到Lv15以上；或者完成剧情第4话也可解锁	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	20	1	4	1	6%
ガンナー	拳・铳	男・步	铳的熟练度在5以上、并且创建的盗贼等级达到Lv15以上	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	25	1	4	1	7%
侍	剑	女・步	剑的熟练度在7以上、并且创建的“アーチャー”等级达到Lv30以上	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	20	1	4	2	7%
重骑士	枪・斧	女・步	剧情第4话开始之后，并且枪的熟练度在7以上，同时创建的战士等级达到Lv20以上	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	3	15	1	6	2	3%
忍者	拳・杖	男・步	创建的盗贼以及格斗家等级达到Lv20以上	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	5	30	1	4	1	10%
魔法剑士	剑・杖・本	女・步	创建的战士以及“魔法使い”等级达到Lv20以上	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	15	1	4	1	5%
天使兵(男)	剑・枪・杖	男・空	完成剧情8-6、或者创建的僧侣(男)以及魔法剑士等级达到Lv100以上	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	20	1	4	1	3%
天使兵(女)	剑・弓・杖	女・空	完成剧情8-6、或者创建的僧侣(女)以及阴阳术士等级达到Lv100以上	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	20	1	4	1	3%
魔物使い	枪・弓・斧	女・步	使用过合体技，并且创建的战士等级达到Lv30以上	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	5	25	1	5	2	6%
咒术师	杖・本	女・步	创建的魔法剑士以及阴阳术师等级达到Lv20以上	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	5	20	1	4	1	5%
覆面ヒーロー	拳・铳	男・空	创建的忍者以及格斗家等级达到Lv25以上	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	6	30	1	3	2	4%

魔物自创角色

种族	移动	Rank 1	Rank 2	Rank 3	Rank 4	Rank 5	Rank 6	Mv	Jm	射	投	反	会
粘泥族	男・步	完成剧情2-1、或在任意战斗中消灭粘泥族	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	3	15	1	7	1	3%
妖魔族	男・步	完成剧情1-7、或在任意战斗中消灭妖魔族	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	5	25	1	4	2	7%
魔翔族	男・空	完成剧情1-1、暗黑议会开启的同时	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	6	35	2	3	1	8%
ゴーレム族	男・步	完成剧情3-4、或在任意战斗中消灭ゴーレム族	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	20	2	6	1	5%
妖灵族	男・步	完成剧情1-1、暗黑议会开启的同时	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	3	0	3%
寝子猫族	男・步	完成剧情1-4、或在任意战斗中消灭寝子猫族	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	5	30	1	4	2	10%
プリニー族	男・步	完成剧情1-1、暗黑议会开启的同时	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	6	1	7%
尸族	男・步	完成剧情2-2、或在任意战斗中消灭尸族	Lv10	Lv20	Lv40	Lv80	Lv160	4	20	1	4	1	5%
魔兽族	男・步	完成剧情3-1、或在任意战斗中消灭魔兽族	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	2	15	1	4	3	4%
妖花族	女・步	完成剧情2-5、或在任意战斗中消灭妖花族	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	20	2	4	0	5%
魔界贵族	男・步	完成剧情5-4、或在任意战斗中消灭魔界贵族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	20	1	5	1	7%
死告族	男・空	完成剧情5-1、或在任意战斗中消灭死告族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	25	1	4	1	10%
妖骑士族	男・步	完成剧情3-5、或在任意战斗中消灭妖骑士族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	20	1	5	2	8%
夜魔族	女・空	完成剧情8-3、或在任意战斗中消灭夜魔族	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	4	25	4	4	1	4%
冰栖族	女・空	完成剧情8-2、或在任意战斗中消灭冰栖族	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	3	25	3	3	1	3%
猫娘族	女・步	完成剧情6-1、或在任意战斗中消灭猫娘族	Lv12	Lv24	Lv48	Lv96	Lv192	5	25	1	5	3	8%
铳魔神族	男・步	完成剧情8-1、或在任意战斗中消灭铳魔神族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	3	15	5	4	2	6%
龙神族	男・步	完成剧情4-3、或在任意战斗中消灭龙神族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	3	15	1	5	2	7%
龙王族	男・步	完成剧情最终话-2、或在任意战斗中消灭龙王族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	3	15	1	4	3	8%
邪龙族	男・步	完成剧情2-4、或在任意战斗中消灭邪龙族	Lv15	Lv30	Lv60	Lv120	Lv240	4	20	1	4	2	5%

关于天才 天才是游戏中转生后的最强素质等级，拥有多达40点的转生点数奖励，同时可以继承95%的技能以及获得50%的好感度补正。

流程篇

第1话 吹きの平原

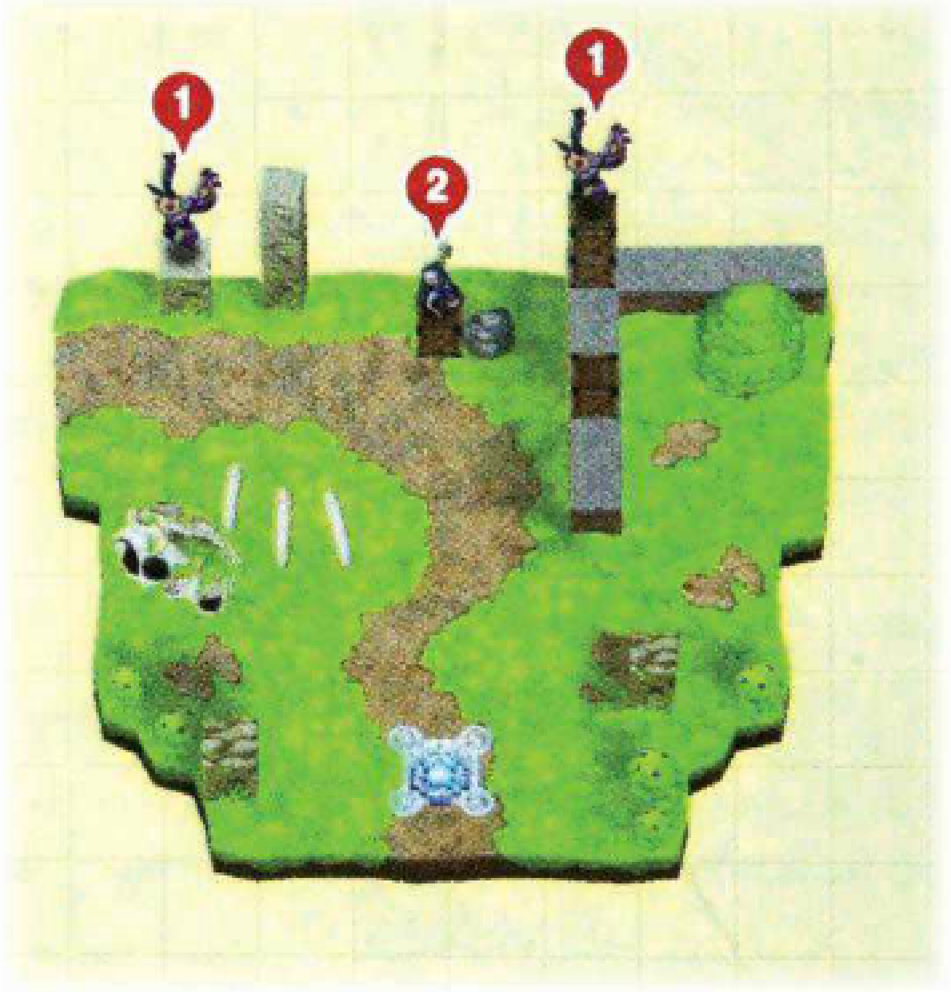
1-1 战斗の基本 1

编号	名称	Lv	数量	备注
①	モスマン	1	2	攻击目标中毒后伤害+50%
②	ゴースト	1	1	所受伤害的50%转化为SP回复

游戏中的第一场教学战斗，敌人等级非常低，只要不被围攻完全没有任何危险，玩家可以按照距离据点的远近依次将敌人消灭。通过本关，初次上手的玩家可以适应一下游戏中角色出击以及取消的操作，利用这一点可以发动更多次数的协力攻击。

1-2 战斗の基本 2

编号	名称	Lv	数量	备注
①	モスマン	1	2	攻击目标中毒后伤害+50%
②	ゴースト	1	1	所受伤害的50%转化为SP回复



游戏中的第一场教学战斗，敌人等级非常低，只要不被围攻完全没有任何危险，玩家可以按照距离据点的远近依次将敌人消灭。通过本关，初次上手的玩家可以适应本关的场景内会出现箱子，将**モスマン**脚下的箱子破坏掉，玩家不用投掷他们就能将敌人消灭。当然，根据教学的提示，可以了解到关于投掷的基本常识，这在今后的战斗中会经常用到。和前面关卡中一样，**モスマン**的魔能力是受其攻击的我方角色中毒，伤害会提升 50%。一下游戏中角色出击以及取消的操作，利用这一点可以发动更多次数的协力攻击。

1-3 ジオエフェクト

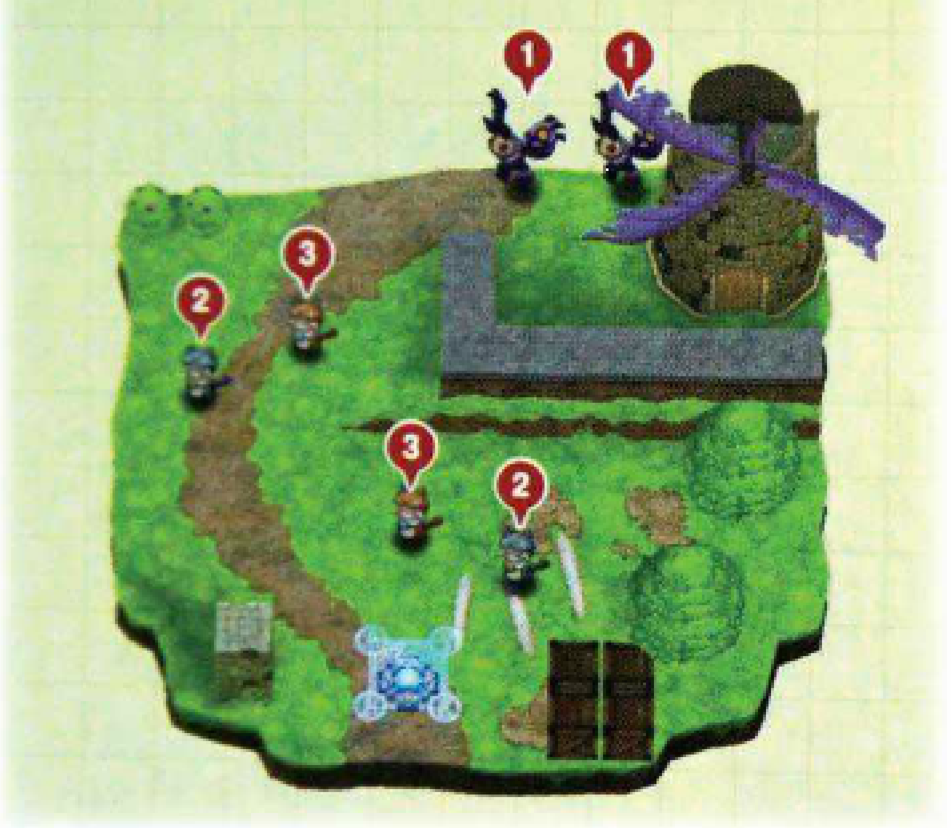
编号	名称	Lv	数量	备注
①	モスマン	2	3	攻击目标中毒后伤害+50%
②	ゴースト	2	1	所受伤害的50%转化为SP回复
A	ジオシンボル(渦)	–	1	敌弱体化–50%
B	ジオシンボル(緑)	–	1	敌强化+50%
C	ジオシンボル(赤)	–	1	经验值+50%

具有不同效果的色块以及连带产生"色变化"的色带是"《魔界战记》系列"的一贯特色，这个关卡就是本作对色变化的基本教学。首先，玩家需要将对敌人有利的绿色块（敌强化 +50%）破坏，地图内所有的色带会连带爆破，奖励槽也会一口气飙升。或者，如果想利用本关积攒更多的经验值，玩家也可以将红色块（经验值 +50%）以及绿色块通过投掷，安放在同样的色带里，在该色带区域内消灭更强的敌人，同时获得更高的经验值，初期可以用来给角色升级。（注：赤 = 红）

命中率 本作里所有攻击的命中率计算公式为：命中率=（攻击方HIT÷防御方SPD）×（100+高度补正）÷100

1-4 名も无き荒野

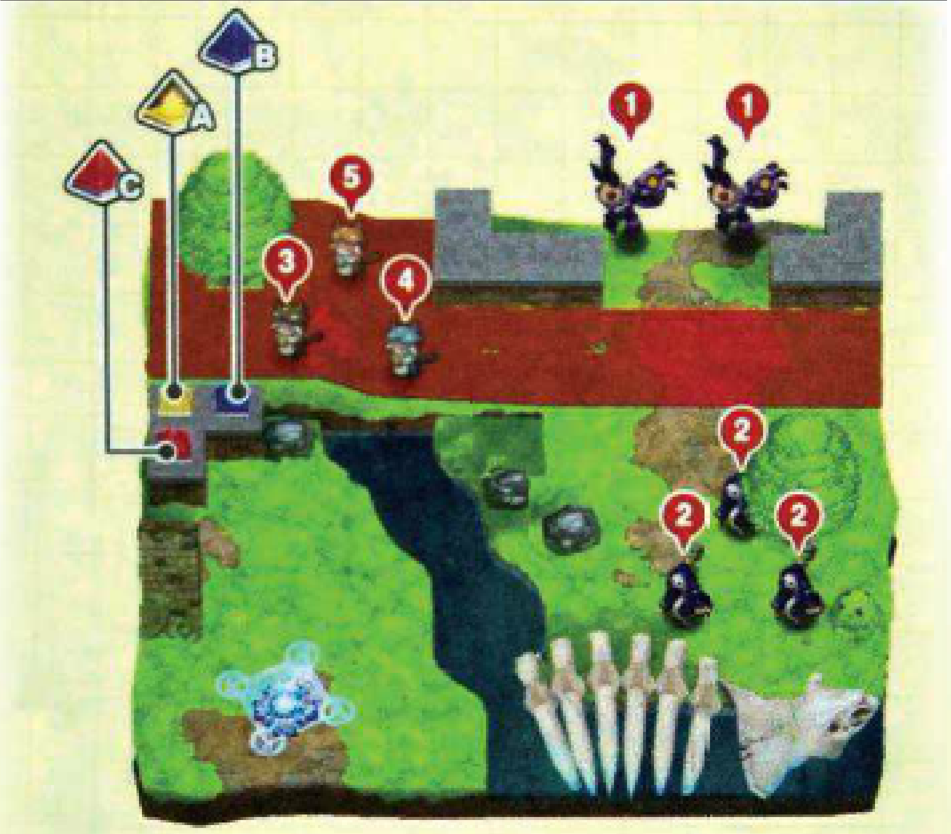
编号	名称	Lv	数量	备注
①	モスマン	3	2	攻击目标中毒后伤害+50%
②	ネコサ-ベル(蓝)	2	4	受到魔物角色攻击，伤害-50%
③	ネコサ-ベル(黄)	2	4	受到女性角色攻击，伤害-50%



本场战斗中建议优先确认攻击对象的魔能力，特别是4个寝子猫族的敌人，不同的颜色对应不同的魔能力，选择魔物以外的角色攻击蓝色的**ネコサ－ベル**，选择女性以外的角色攻击黄色的**ネコサ－ベル**，这样才能保证正常的伤害输出。另外，场景下方的石柱以及2层的木箱，站在上面的话敌人是攻击不到玩家的，毫无还手之力。

1-5 移れた土壌

编号	名称	Lv	数量	备注
①	モスマン	4	2	攻击目标中毒后伤害+50%
②	ゴ-スト	3	3	所受伤害的50%转化为SP回复
③	ネコサ-ベル(褐)	1	3	受到人形角色攻击，伤害-50%
④	ネコサ-ベル(蓝)	1	3	受到魔物角色攻击，伤害-50%
⑤	ネコサ-ベル(黄)	1	3	受到女性角色攻击，伤害-50%
A	ジオシンボル(消)	-	1	经验值+50%
B	ジオシンボル(青)	-	1	防御力-50%
C	ジオシンボル(赤)	-	1	防御力+50%



色块的摆放对于本关的攻略尤为重要，建议玩家第1回合先将赤色块投掷到青色块的右侧，待我方角色移动至最近的安全区域再进行下一步行动。两种攻略方法值得推荐，一是第2回合将消色块（A色块）向前投掷一格、第3回合将蓝色块向前投掷一格，第4回合等敌人击中到红色带上之后，再将赤色块投掷到青色块之上，引发连锁爆破消灭敌人；另一种方法更为直接，将经验值加成的A色块投掷到红色带之上，直接消灭所有敌人即可。此外需要注意的是，在移动过程中不要停留在河岸待机，否则一下个回合会受到对岸的**ゴ－スト**攻击而无法反击。（注：青＝蓝）

1-6 静寂の死地

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ゴ-スト	4	4	所受伤害的50%转化为SP回复
②	ネコサ-ベル(褐)	1	5	受到人形角色攻击，伤害-50%
③	ネコサ-ベル(蓝)	1	5	受到魔物角色攻击，伤害-50%
④	ネコサ-ベル(黄)	1	5	受到女性角色攻击，伤害-50%
⑤	ネコサ-ベル(黄)	1	3	受到女性角色攻击，伤害-50%

因为本关的地图比较小，所以非常容易受到敌人的集中攻击。回合开始后先将地图左下方的敌人消灭，保存战斗力的同时，第2回合再向正前方与敌人的主力部队接触，尽可能削减对方的数量。只剩下右侧的**ネコサ－ベル**之后，战斗的难度就会变得简单许多。

1-7 涸れた土着心

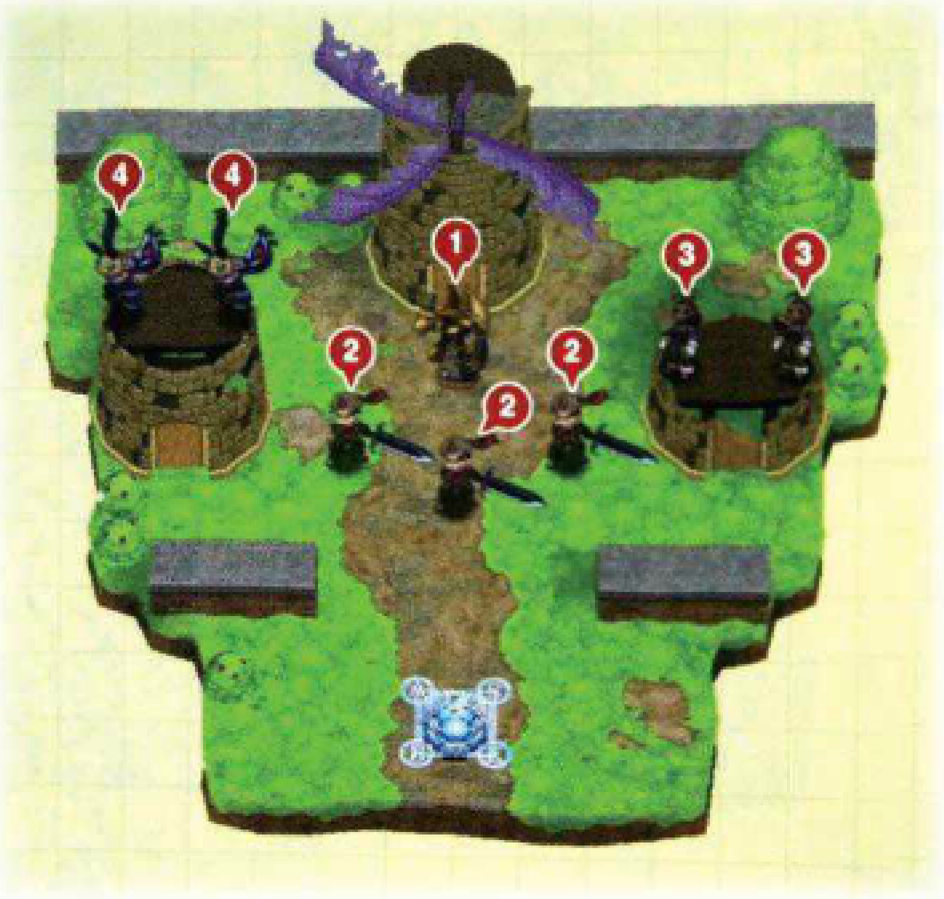
编号	名称	Lv	数量	备注
①	パンプキン	5	4	普通攻击50%概率附加异常状态
②	モスマン	5	2	攻击目标中毒后伤害+50%
③	モスマン(绿)	5	2	攻击目标中毒以及能力低下的概率提升30%
A	ジオシンボル(消)	-	1	我方强化+50%
B	ジオシンボル(赤)	-	1	沉默

本场战斗最关键之处在于要防范**パンプキン**的攻击，**パンプキン**即便是普通攻击也会带有毒属性以及眠属性等等，再加上**モスマン**对中毒状态的我方成员攻击伤害+50%，一旦中毒会非常麻烦。除了集中火力优先将**パンプキン**消灭之外，战斗前玩家也可以准备一点类似"**妖精の粉**"的异常状态回复道具。另外本关推荐大家将红色块先破坏，这样一来整个地图的色带都会附带"我方强化+50%"的有利效果。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

1-8 不浄なる废墟

编号	名称	Lv	数量	备注
①	グロッソ	6	1	不移动时，邻接的敌人全能力值提升30%
②	ファイター	5	3	周围2格范围内，每存在1名我方角色则能力提升15%
③	パンプキン	5	2	普通攻击50%概率附加异常状态
④	モスマン	5	2	攻击目标中毒以及能力低下的概率提升30%
B	ジオシンボル(赤)	–	1	沉默

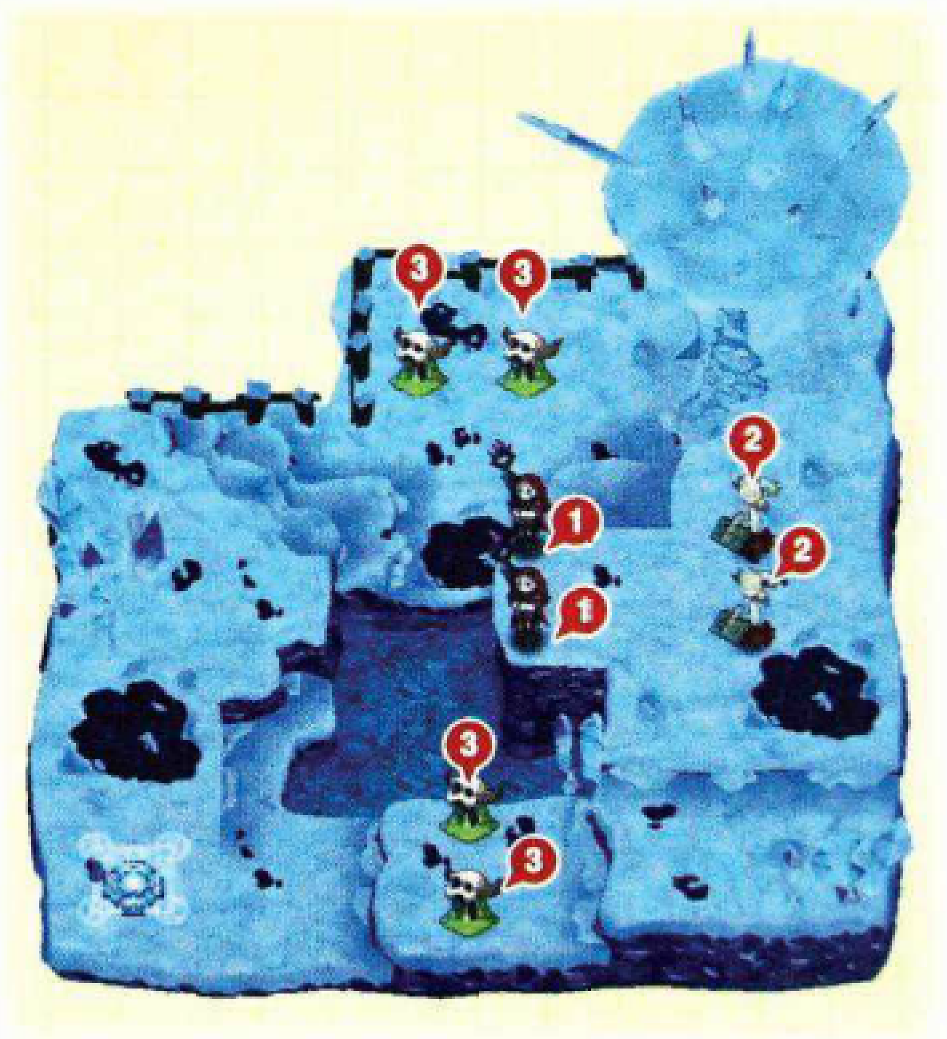


グロッソ是本关的BOSS，战斗开始后，建议玩家先呆在据点附近，等敌人靠近后再逐个击破。攻击力比较高的**ファイター**是需要优先解决的对象，战斗中不要盲目进入**グロッソ**的攻击范围。**グロッソ**只有首次进入时的剧情才会出现，其后本关的自由战斗里不会登场。

第2话 冻てつく大河

2-1 动かぬ台地

编号	名称	Lv	数量	备注
①	赤ドクロ	6	2	特殊技威力+30%，消费SP+50%
②	ヘレティック	6	2	使用回复魔法时自身的HP也会回复
③	グリーンスライム	6	4	受到无属性攻击，伤害-75%



本关的敌人配置，目的在于让玩家学会针对弱点进行更为有效的攻击。例如弱物理攻击的赤**ドクロ**、弱炎属性以及风属性攻击的**グリーンスライム**，选择合理的攻击方式可以让战斗对我方有利。开场后不建议玩家主动出击，先将向据点逼近的**グリーンスライム**消灭之后再清剿剩余的敌人。

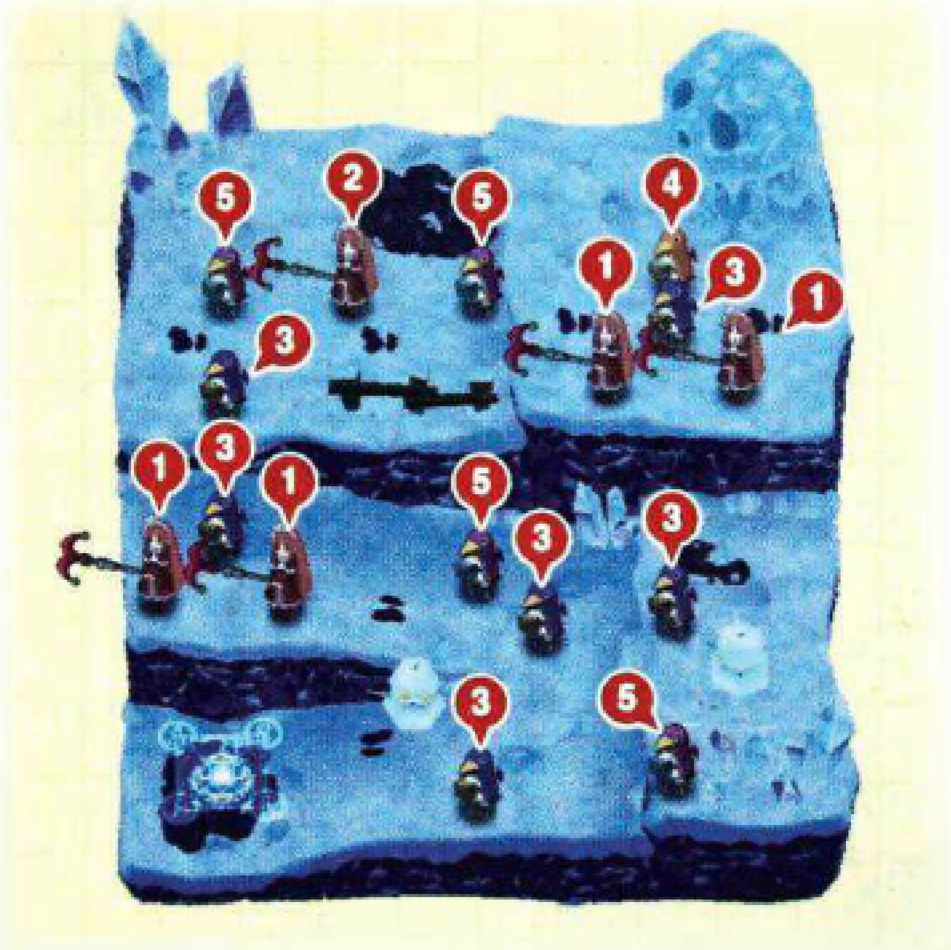
2-2 冷たい息吹

编号	名称	Lv	数量	备注
①	シャーマン	8	1	我方回避率–20%
②	ゾンビ	6	8	攻击输出的10%转化为自身的HP回复
A	ジオシンボル(消)	–	1	攻击力–50%

由于地图上占据很大一块的红色带附加"攻击力 –50%"的效果，所以战斗中玩家需要想办法尽可能避免因此而陷入苦战。场景左侧的栅栏以及左下角的高台没有色带效果，玩家可以利用一下。此外，**シャーマン**的攻击容易造成我方的异常状态，需要多加注意。

2-3 冰块の墓标

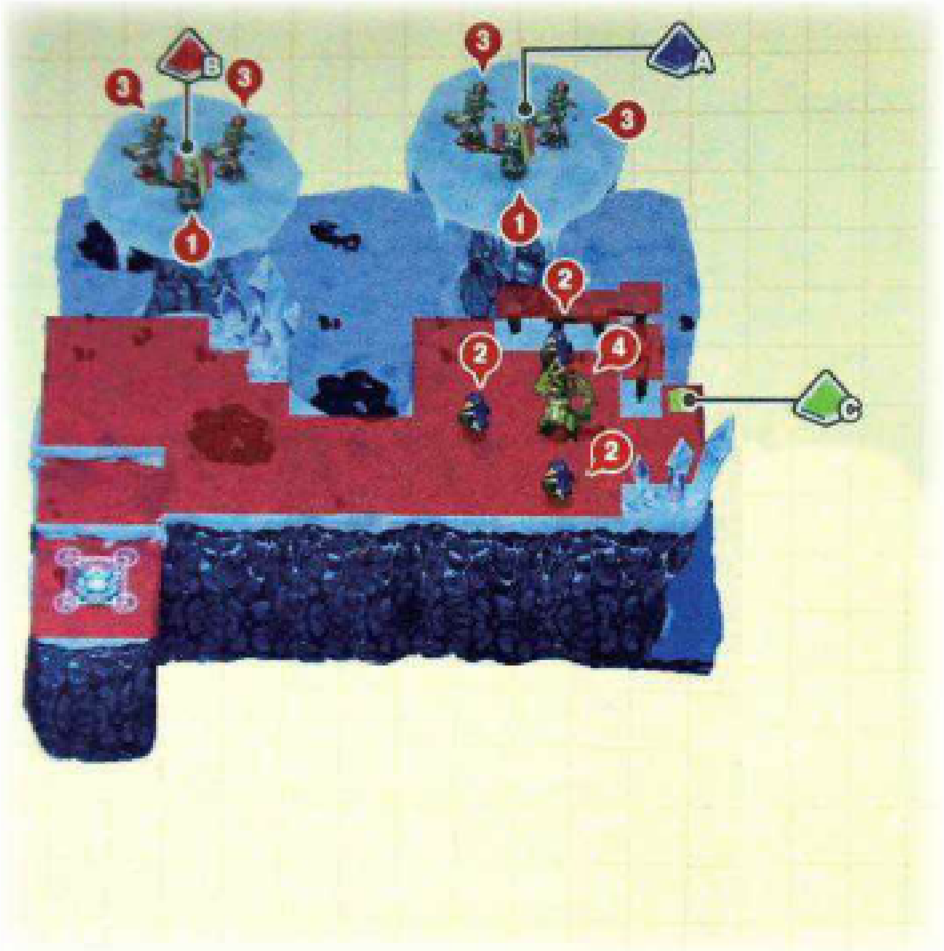
编号	名称	Lv	数量	备注
①	赤魔法使い	10	4	特殊技SP消费-50%
②	绿魔法使い	10	1	特殊技SP消费-50%
③	プリニー队	8	6	被投掷后自爆，落地点2格范围内伤害值为普利尼剩余HP的50%
④	プリニー队（黄）	8	1	被投掷后自爆，落地点1格范围内伤害值为普利尼剩余HP的100%
⑤	プリニー队（紫）	8	4	被投掷后自爆，落地点横竖5格范围内伤害值为普利尼剩余HP的50%



本关的敌人数量非常之多，如果硬上，难度比较高。利用场地内普利尼被投掷后会自爆的弱点，加上普利尼自爆波及后自身也会爆炸，玩家可以将它们作为武器使用，一口气将场地内的敌人消灭大半。剩下来的魔法使，最好不要贸然深入，按照距离我方据点从近到远的顺序依次击破即可。

2-4 冻结する北风

编号	名称	Lv	数量	备注
①	赤魔法使い	8	2	每回合结束SP回复10%
②	プリニー队	8	3	被投掷后自爆，落地点2格范围内伤害值为普利尼剩余HP的50%
③	ゾンビ	8	4	攻击输出的10%转化为自身的HP回复
④	ドラゴン	10	1	风属性无效
A	ジオシンボル(青)	–	1	敌强化+50%
B	ジオシンボル(赤)	–	1	防御力+50%
C	ジオシンボル(绿)	–	1	禁止色变化

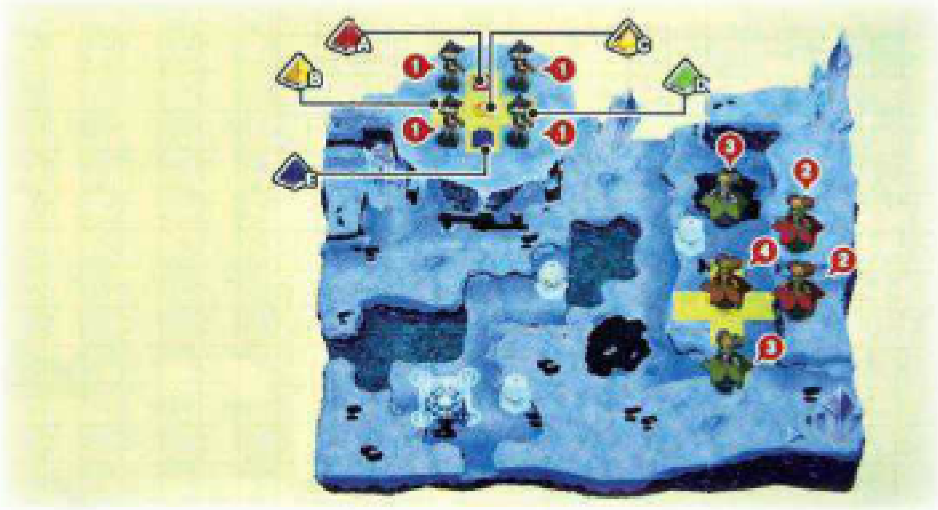


地图中的红色块以及蓝色块具有强化敌人的效果，所以将它们破坏是玩家的目标。战斗开始后先在据点的前方待机，等普利尼靠近后通过自爆的方法将它们消灭，ドラゴン可以直接投掷其身后的绿色块之上，这样一来，所有的色块会发生连锁爆破，玩家就不必担心敌方强化的效果了。剩下的就是利用投掷将最后两个高台上的杂兵全部消灭，投掷能力强的角色会派上很大的用场。

2-5 冬の冷笑

编号	名称	Lv	数量	备注
①	シーフ	8	4	消灭我方角色后必定会掉落宝箱
②	アルラウネ	7	2	每回合结束，周围2格内的敌方角色回复25%的HP
③	アルラウネ	7	2	每回合结束，周围2格内的敌方角色回复异常状态以及15%的HP
④	アルラウネ	7	1	每回合结束，周围2格内的敌方角色DEF以及RES提升30%（持续3回合）
A	ジオシンボル(赤)	–	1	炎属性+50%
B	ジオシンボル(绿)	–	1	风属性+50%
C	ジオシンボル(青)	–	1	水属性+50%
D	ジオシンボル(黄)	–	1	Lv7强化
E	ジオシンボル(消)	–	1	禁止举起角色

战斗开始后，因为**アルラウネ**会集中站在对其有利的黄色带上并且一动不动，所以玩家可以优先消灭场景另一侧的**シ－フ**。第1回合不需要全员出击，将**シ－フ**从高台引诱下来之后再全部歼灭。接着将高台之上的绿色块破坏，这样就会造成连锁而消除所有色带的效果，最后集中战斗力将**アルラウネ**解决就很轻松了。



2-6 白银の魔女

编号	名称	Lv	数量	备注
①	シシリ-	8	3	受到属性攻击，伤害-75%
②	ファフニ-ル	7	5	任意角色每使用风属性技能一次，全能力+5%
③	ドラゴン	8	3	风属性无效
④	ドラゴン	8	3	风属性无效，仅自由战斗中出现

本关是第 2 话的最后一关，由于和结局有关，玩家进入前先保留存档，故意被全灭以触发结局。本关的推荐战术是，开场后在据点周围待机，将逼近的**ドラゴン**全部消灭之后再和身为 BOSS 的**シシリ－**正面交手。**シシリ－**很难在一回合之内击倒，玩家需要尽量使我方角色分散，以免受到 BOSS 范围技能的影响。只要略有耐心，本关的难度不是很大。**ファフニ－ル**以及**シシリ－**只有第一次剧情战斗会出现，自由战斗中，**ドラゴン**会取而代之。

第 3 话 グロッソ城

3-1 坚牢なる城郭

编号	名称	Lv	数量	备注
①	グロッソ	13	1	不移动时，邻接的敌人全能力值提升30%
②	ア-チャ-(黄)	7	6	与攻击对象每相距1格，攻击力+5%
③	ア-チャ-(蓝)	9	2	射程+2
④	ガ-ゴイル	9	5	不移动时，防御力+100%

场景内的**ガ－ゴイル**在战斗开始后不会移动，只会挡住玩家的去路，所以要先将它们消灭。战斗中最好将**ガ－ゴイル**从原地移开，否则会有防御力 +100% 的效果。接下来需要注意的是地图两侧以及上方的弓手**ア－チャ－**，她们的攻击距离分别有 5 格及 7 格，比起贸然深入，按远近距离依次消灭会更加安全。

3-2 心无き正门

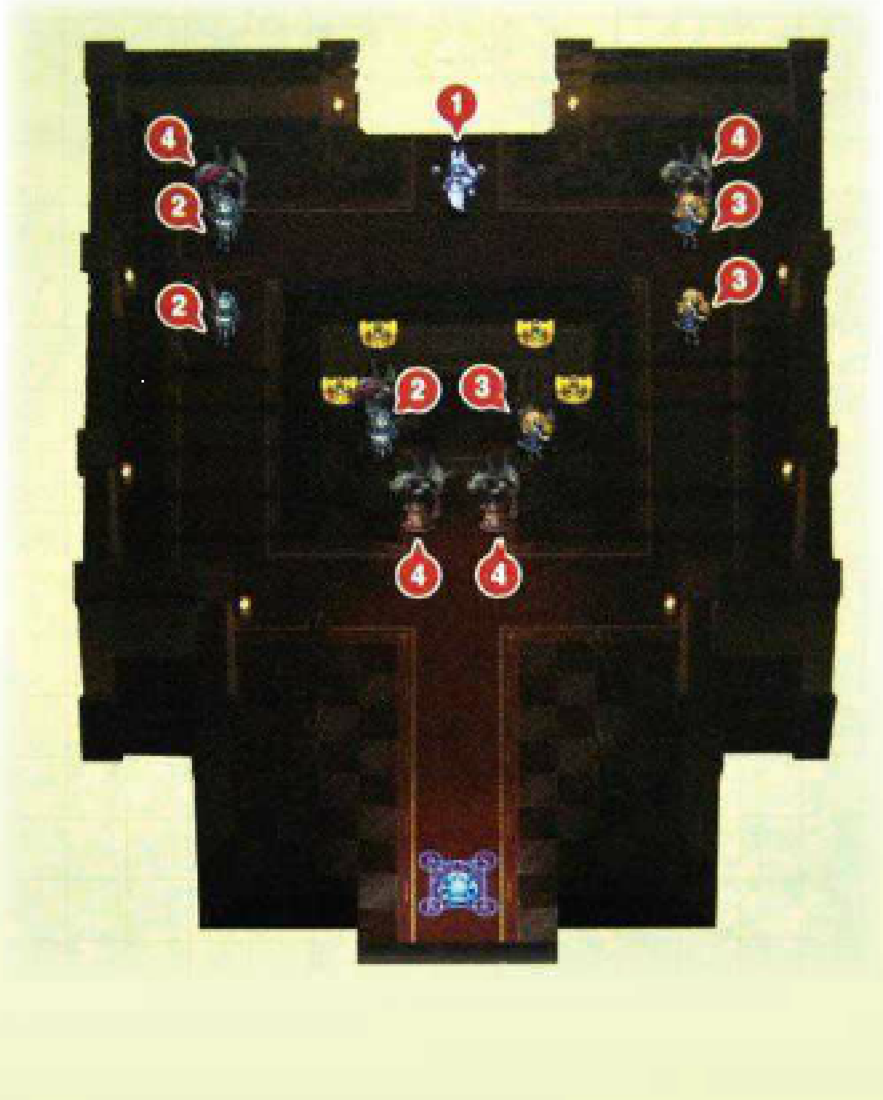
编号	名称	Lv	数量	备注
①	下忍	12	1	受到正面攻击，回避概率50%
②	下忍	12	2	受到复数范围型的特殊技攻击，回避概率50%
③	下忍	12	2	受到邻接角色的攻击，回避概率50%
④	ガ-ゴイル(灰)	11	3	不移动时，防御力+100%
⑤	ガ-ゴイル(绿)	10	2	不移动时，下个回合移动力变为2倍
A	ジオシンボル(青)	–	1	防御力+50%
B	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入

绿色带的防御力 +50% 效果会让**ガ－ゴイル**非常难对付，最好先绕后将青色块破坏，从左右两侧移动。由于本关中所有敌人都是

使用魔法攻击，所以战斗中多使用"マジックバリア"会更加安全。本关的自由战斗中，不再有防御力+50% 的色带效果，战斗会变得简单不少。在据点待机，场景内的下忍会主动凑到玩家附近。

3-3 悪巧む玄关口

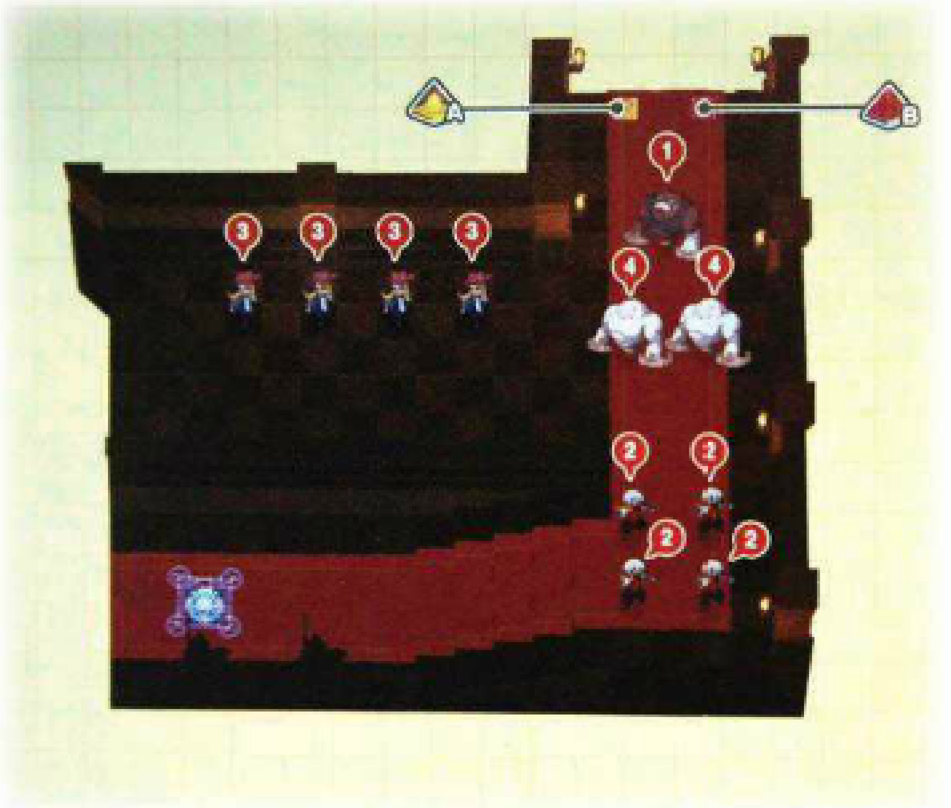
编号	名称	Lv	数量	备注
①	レーニア	14	1	场景内每有一个宝箱，则同伴强化×5%
②	绿ドクロ	12	3	SP为最大值50%以下时、特殊技威力+50%
③	アーチャー	12	3	与攻击对象每相距1格，攻击力+5%
④	ガーゴイル	12	4	不移动时，下个回合移动力变为2倍



本关依然适合采用守株待兔的战术，场景内的宝箱不必特别在意。搬运敌人的ガ－ゴイル一旦接近之后要优先消灭，否则玩家会受到范围效果的协力技伤害。レ－ニア具有提升敌人战斗力的魔能力，与杂兵聚集在一起时要集中火力先将她干掉，自由战斗时レ－ニア就不会出现了。

3-4 谋略の踊り场

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ガルングン	14	1	HP在25%以下时，回合结束时HP及SP全回复。并且全能力值+30%（持续3回合）
②	刚斗者	14	4	同回合内，每成功反击1次，攻击力+25%
③	风拳士	14	4	反击为两次攻击
④	ゴ－レム	15	1	自身HP每下降10%，攻击力+5%
A	ジオシンボル(消)	–	1	防御力+50%
B	ジオシンボル(赤)	–	1	防御力+50%

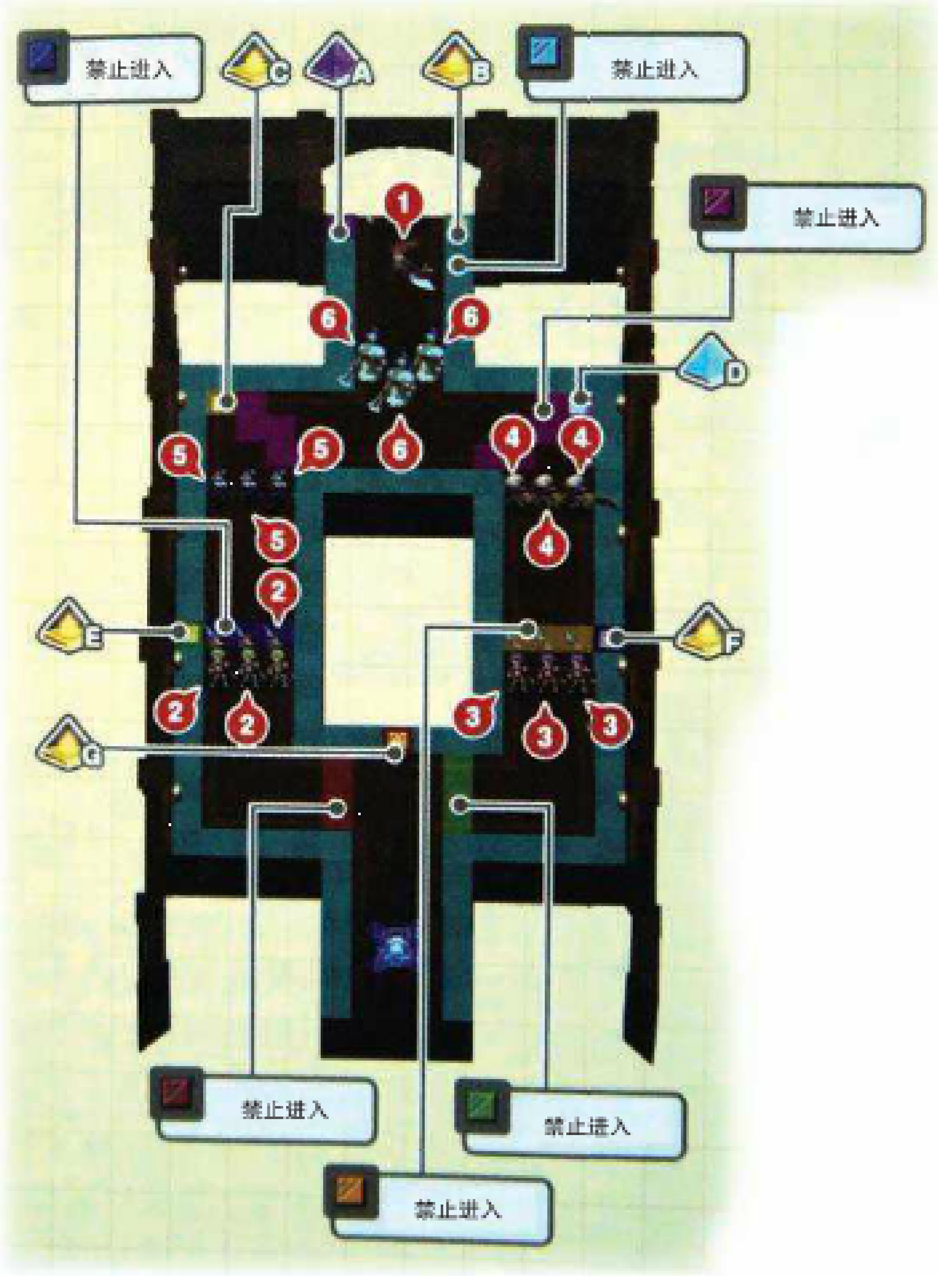


如果以通常战术出击，那么玩家在本关的移动距离会非常长。诀窍在于，利用好据点附近的铜像，让我方角色站在铜像之上，这样敌人就攻击不到玩家了，剩下只要等对方靠近即可。另外由于ガルングン的魔能力比较特殊，所以必须在一回合之内集中攻击输出将它彻底消灭，否则下一回合其 HP 会全部回复（持续 3 回合）。

3-5 奈落の廊下桥

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ウォリアー	15	3	场景内每有1名同伴，则全能力值+3%
②	レディファイター(绿)	14	3	每移动1格，攻击力+5%
③	レディファイター(紫)	14	3	场景内每有1名敌人，则全能力值+3%
④	下忍	15	3	受到正面攻击，回避概率50%
⑤	覆面ヒ－ロ－	15	3	每移动1格，回避率+2%
⑥	キルアーマー	15	3	每击倒1个敌方角色，攻击+20%
A	ジオシンボル(紫)	–	1	无效果
B	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入
C	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入
D	ジオシンボル(水)	–	1	禁止进入
E	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入
F	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入
G	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入

本关的颜色块非常多，并且大部分都附带禁止进入的效果，玩家必须按特定顺序依次破坏才能前进，没有近路可走。以色块为目标来表述的话，我方角色的前进次序应该是：G 色块、E 色块、F 色块、C 色块、水色块。如果战斗力允许，将我方角色分别在通道两侧，战斗会进行得更快，适合角色培养较为均衡的玩家。



バルバラ作为BOSS登场，同样先留个存档触发败北结局。本关先将**レディウォリアー**、绿魔法使い以及**アーチャー**消灭，接着再对付BOSS，优先解决远程攻击的敌人。**グロッソ**、**ガルングン**以及**レーニア**在这里属于中立角色，对玩家的影响不大，战斗中不需要理会它们（消灭有经验值拿）。本关的自由战斗，由于敌人非常集中，所以练级比较方便。

3-6 暗跃する应接间

编号	名称	Lv	数量	备注
①	バルバラ	18	1	防御时，攻击防御+50%，反击概率100%
②	レディウォリアー	16	2	每移动1格，攻击力+5%
③	绿魔法使い	16	3	特殊技SP消费-50%
④	アーチャー	16	3	与攻击对象每相距1格，攻击力+5%
⑤	グロッソ	18	1	不移动时，邻接的第三势力全能力值提升30%
⑥	ガルングン	18	1	HP在25%以下时，回合结束时HP及SP全回复，并且全能力值+30%（持续3回合）
⑦	レーニア	18	1	场景内每有一个宝箱，则第三势力强化×5%

第4话 ゲヘナの海

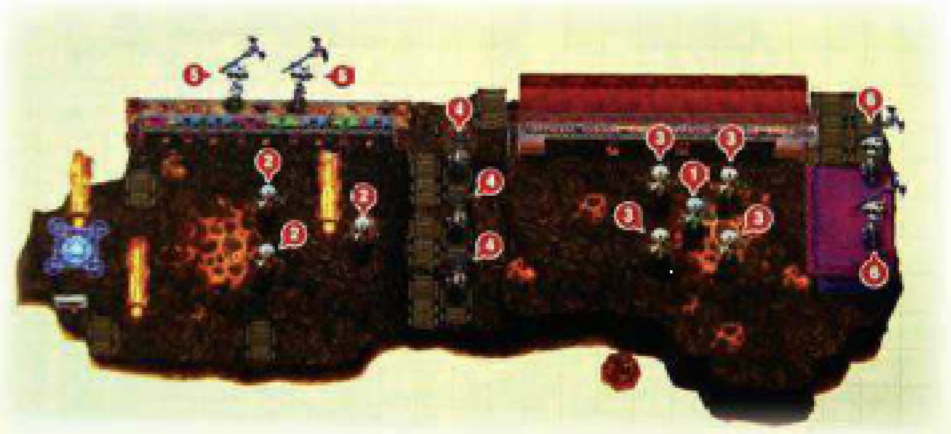
4-1 チケット贩卖所

编号	名称	Lv	数量	备注
①	亲卫队(阴阳术师A)	17	1	不受色带以及色带连锁消除造成的伤害
②	亲卫队(阴阳术师B)	17	1	不受色带连锁消除造成的伤害
③	亲卫队(阴阳术师C)	17	1	色带以及色带连锁消除造成的伤害+100%
④	亲卫队(忍者)	17	3	受到正面攻击，回避概率50%
⑤	亲卫队(ゾンビ)	17	6	攻击输出的10%转化为自身的HP回复
A	ジオシンボル(水)	–	1	移动力+1
B	ジオシンボル(绿)	–	1	禁止举起角色
C	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止远距离攻击
D	ジオシンボル(消)	–	1	防御力+50%

本关中的所有敌人除亲卫队（忍者）之外，其余角色的跳跃能力都很低。利用据点附近的木箱堆成两个的高度，就能限制敌人的行动，从而展开单方面的攻击。至于亲卫队（忍者），可以原地待他们靠近后进行迎击，消灭之后剩下的敌人就很好对付了。关于本关的自由战斗，玩家需要先将具有增殖效果的水色块破坏，随后才能有效地削减敌人的数量。

4-2 グッズ卖り场

编号	名称	Lv	数量	备注
①	热狂的なファン(格斗家男)	19	1	通常攻击，目标必定反击（最多20次）
②	列斗者（红）	18	3	同回合内，每成功反击1次，攻击力+25%
③	列斗者（黄）	18	4	反击命中率100%
④	ガンナー	18	3	攻击登录时，随后登录的敌人命中率100%
⑤	シャーマン(黄)	18	2	我方能力值-5%
⑥	シャーマン(绿)	18	2	令能力值低下的辅助魔法效果+20%



由于**ガンナー**、**シャーマン**在战斗开始后都会向据点靠近，所以玩家只要在原地静待敌人接近后再采取行动即可。最后一批消灭的列斗者，需要注意他们的反击，可以使用远程攻击的特殊技或者魔法，不要站在与其邻接的位置发起攻击。本关的自由战斗中不会有热狂的な**ファン**（格斗家男）出现，战术与第一次剧情时类似。

4-3 关系者专用通路

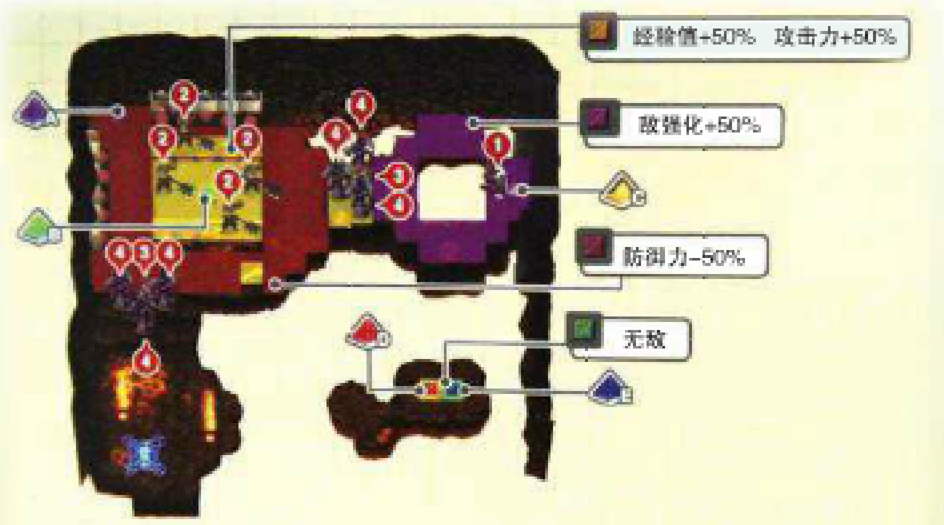
编号	名称	Lv	数量	备注
①	シューター	18	3	攻击登录时，随后登录的敌人命中率100%
②	退魔士	20	7	受到正面攻击，攻击力+50%
③	サーペント	15	3	水属性伤害无效
A	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入

第4回合开始后，A色块会开始移动，同时退魔士也会全体倾巢而出，玩家需要在此之前尽可能将其余的敌人消灭，否则会陷入苦战。开场后可以将主力派往场景左侧，在此过程中必须小心**シューター**的远程攻击，如果不在我方攻击范围内，回合结束时要记得选择防御。**サーペント**的炎耐性很低，选择炎属性的攻击对付其非常有效。

4-4 タレント控え室

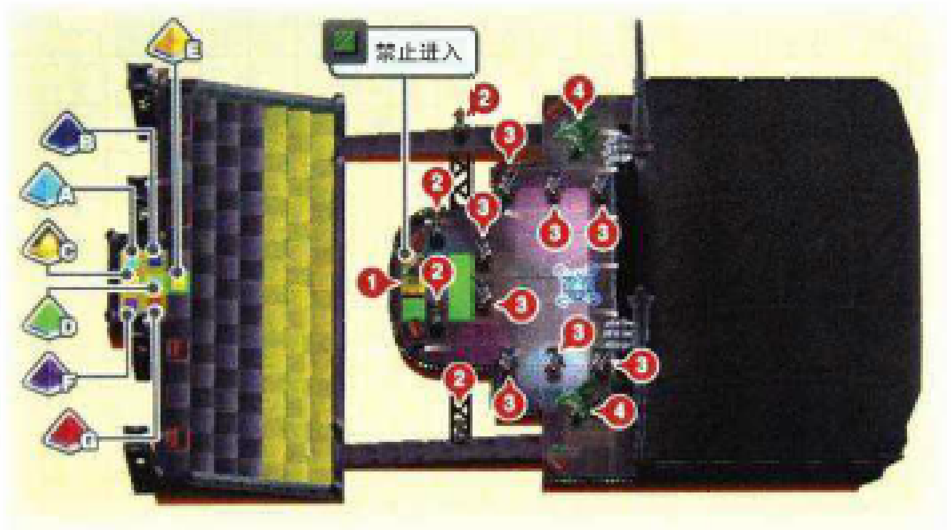
编号	名称	Lv	数量	备注
①	ゼニスキー	24	1	玩家所持的金钱的位数×5%的数值为自身能力的提升比率
②	ファイター	22	4	HP最大时，受到致命攻击后HP残余量为1
③	ビーストテイマー	22	2	邻接的魔物敌人全能力+20%
④	ガーディアン	20	6	不移动时，下一回合防御力+100%
A	ジオシンボル(紫)	–	1	防御力-50%
B	ジオシンボル(绿)	–	1	攻击力+50%
C	ジオシンボル(消)	–	1	敌强化+50%
D	ジオシンボル(赤)	–	1	敌强化+50%
E	ジオシンボル(青)	–	1	无敌

本关场景内的色带很多，将赤色块破坏后，所有色带会连锁消除，同时给色带之上的敌人造成较大伤害，之后的战斗就会很轻松。要破坏赤色块，需要投掷能力5以上的角色（例如女版拉哈尔）将任意一名同伴投掷到右侧的平台之上，颜色带全部消除之后将接近的敌人依次消灭即可，没有什么难度可言。



4-5 ライブステージ

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ランサローテ	25	1	敌方全角色能力+4%、我方全角色能力-4%
②	シューター	23	4	攻击登录时，随后登录的敌人攻击力+20%
③	鬼道众	23	8	受到正面攻击，攻击力+50%
④	サーペント	23	2	任意角色每使用水属性技能一次，全能力+5%
A	ジオシンボル(水)	–	1	防御力+50%
B	ジオシンボル(青)	–	1	水属性+50%
C	ジオシンボル(消)	–	1	禁止举起角色
D	ジオシンボル(绿)	–	1	风属性+50%
E	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止进入
F	ジオシンボル(紫)	–	1	防御力+50%
G	ジオシンボル(赤)	–	1	炎属性+50%



第 4 话的最后一关，需要先触发败北结局。关卡的难度对于玩家来说陡然上升，一开场我方就处于被完全包围的状态，敌人的能力值高并且有色带附加的例如防御力+100% 等有利效果。战斗中的关键是，堆迭出 10 人高的人塔，将主要攻击输出的角色投掷到对面的观众席之上。观众席上的黄色带具有各种对玩家有利的特殊效果，而留在舞台之上的我方角色就只能充当炮灰了。当然，玩家到达观众席之后，也可以将黄色块投掷到绿色块之上，这样可以消除地图内的所有颜色带。

第 5 话 イシュタムデビス

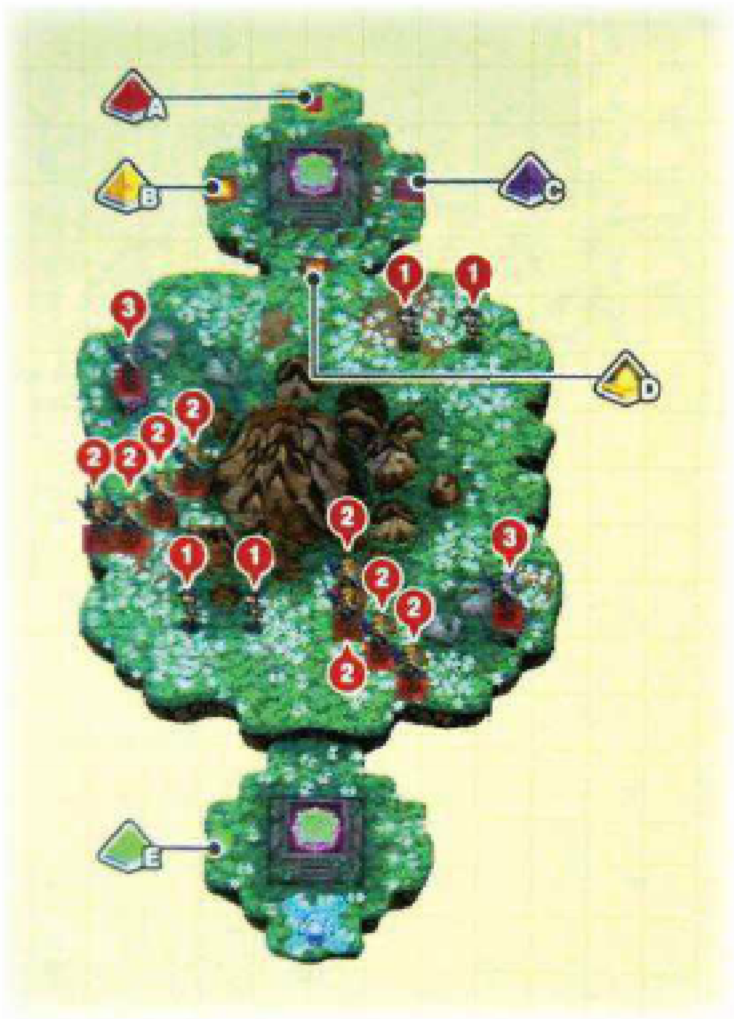
5-1 チケット贩卖所

编号	名称	Lv	数量	备注
①	スペクター	25	4	攻击输出的25%转化为SP回复
②	チエルノボグ	25	3	剩余HP在25%以下的角色可以一击击倒
③	チエルノボグ	25	3	剩余SP在50%以下的角色可以一击击倒
A	ジオシンボル(黄)	–	1	沉默
B	ジオシンボル(青)	–	1	伤害反转
C	ジオシンボル(青)	–	1	无效
D	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止进入

スペクタ－会使用远距离的火焰系魔法攻击玩家，所以要优先消灭，它们最初所在的位置有 '伤害反转' 的效果，只有对其使用回复魔法才能造成有效伤害，因此美珑等辅助型角色在这里能派上很大用场。另外**チエルノボグ**的魔能力有一击必杀的效果，战斗中必须注意我方角色的剩余 HP 以及 SP，否则会愈发陷入不利。

5-2 恶灵の白昼梦

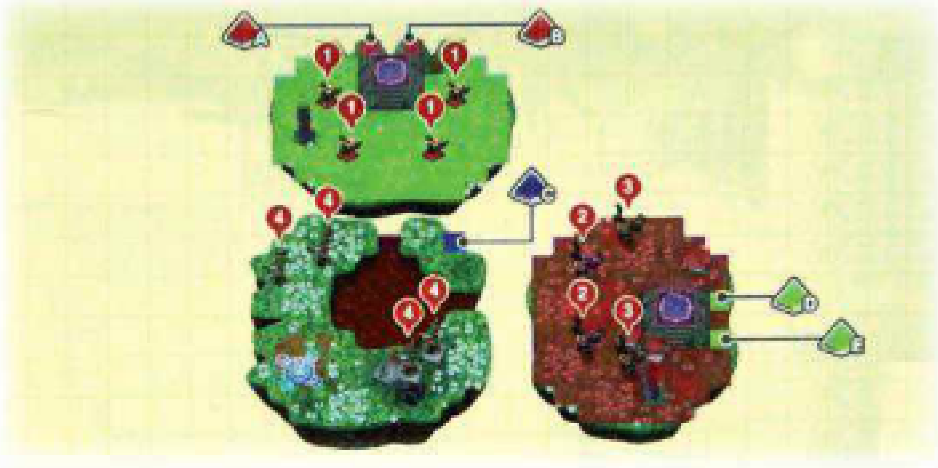
编号	名称	Lv	数量	备注
①	ローグ	26	4	消灭我方角色后必定会掉落宝箱
②	ハンター	24	8	与攻击对象每相距1格，攻击力+5%
③	スナイパー	26	2	通常攻击与魔法射程提升2格
A	ジオシンボル(赤)	–	1	传送
B	ジオシンボル(黄)	–	1	攻击次数+1
C	ジオシンボル(紫)	–	1	防御力+50%
D	ジオシンボル(消)	–	1	回复20%
E	ジオシンボル(绿)	–	1	敌弱体化-50%



本关在赤色带上的敌人非常多，因此通过色带连锁给敌人造成伤害会非常有效率，不用花费太长时间就能解决战斗。色带连锁的方法是，先让投掷能力 5 以上的角色站在传送点之上（防御），下回合开始后，将据点附近的绿色带投掷到传送点之上，为的是增加连锁范围以提升伤害，最后用传送的角色将紫色块投掷到赤色块之上，实现色带连锁消除。最后剩下的敌人，由远及近依次消灭即可。

5-3 正邪の天秤台

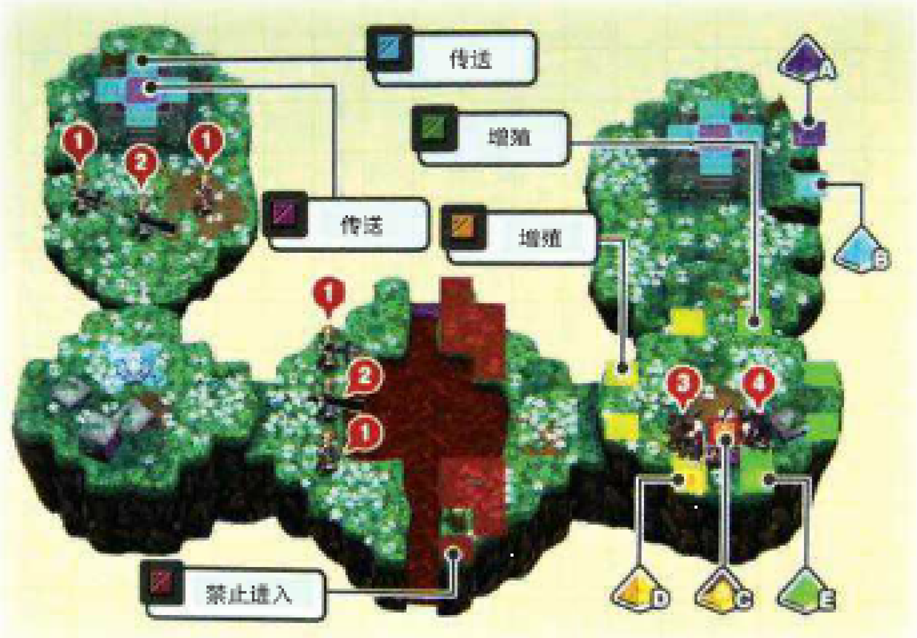
编号	名称	Lv	数量	备注
①	レッドブロブ	26	4	受到的无属性攻击伤害-50%、同时令攻击自身的角色中毒
②	ウォッチャー	26	2	我方中毒后所受的伤害提升50%
③	ウォッチャー	26	2	令我方状态异常的持续回合增加三回合
④	コープス	27	4	攻击输出的10%转化为HP回复
A	ジオシンボル(赤)	–	1	回避
B	ジオシンボル(赤)	–	1	伤害扩散
C	ジオシンボル(青)	–	1	传送
E	ジオシンボル(绿)	–	1	禁止远距离攻击
F	ジオシンボル(绿)	–	1	攻击次数+1



由于场地的特殊性，建议玩家在本关尽可能派遣远距离攻击或者投掷能力优秀的角色上场，同时小心敌人的毒属性攻击。先将据点右侧的**コ－プス**消灭，前方的**コ－プス**可以投掷到对面的岛上，接下来通过赤色带的＂伤害扩散＂效果将该岛上的敌人一扫而清，注意**ウォッチャ－**的远程攻击。**レッドブロブ**的弱点为炎属性，留在最后消灭。

5-4 凭き落としの浮游地

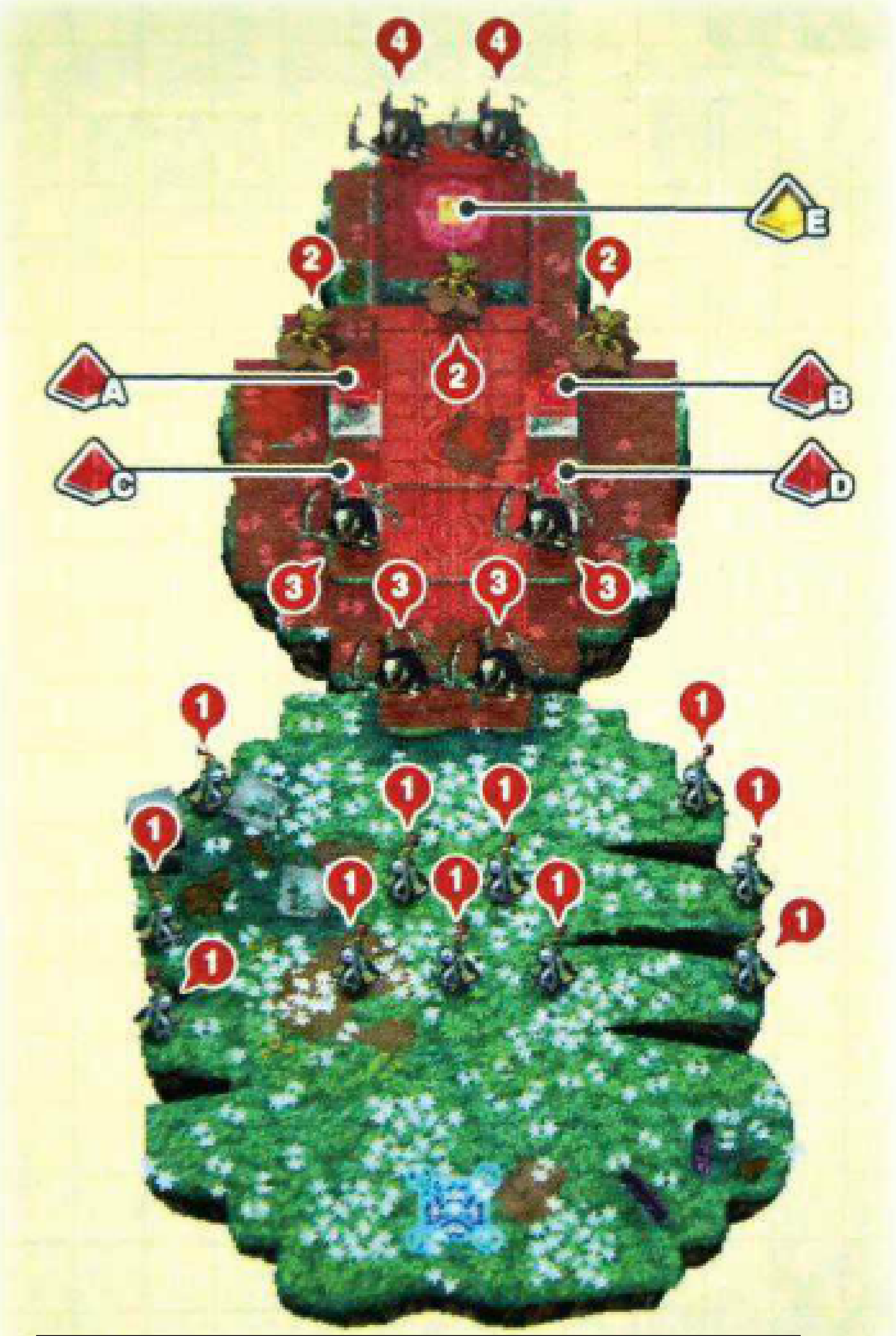
编号	名称	Lv	数量	备注
①	マジックナイト	28	4	各属性攻击的攻击力以耐性值的数值提升
②	マジックナイト	28	2	地图上的敌人耐性值+20%
③	ミノタウロス	28	1	攻击力提升50%、但命中率降低30%
④	チエルノボグ	28	1	剩余HP在25%以下的角色可以一击击倒
A	ジオシンボル(紫)	–	1	传送
B	ジオシンボル(水)	–	1	传送
C	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止进入
D	ジオシンボル(黄)	–	1	增殖
E	ジオシンボル(绿)	–	1	增殖



本关地图中央赤色带有＂禁止进入＂的效果，加上河流的间隔，所以一般情况下玩家无法从那里通过，只有利用紫色块以及水色块的传送效果才能正常前进，路线为顺时针方向，需要以最快的速度接近**ミノタウロス**所在的位置，阻止它们的增殖，在此之前可以不用理会沿路其它敌人的干扰。除了这个战术，如果玩家拥有投掷能力 6 以上的角色也可以走捷径 —— 直接仅将我方角色从据点附近投掷到赤色带的后方，第一时间阻止敌人增殖。

5-5 暗の境界线

编号	名称	Lv	数量	备注
①	スペクター	15	11	攻击输出的25%转化为SP回复
②	ネモフィラ	16	3	回合结束时，周围2格以内的同伴DEF、RES提升30%（持续3回合）
③	チエルノボグ	10	4	剩余HP在25%以下的角色可以一击击倒
④	チエルノボグ	10	2	剩余SP在50%以下的角色可以一击击倒
A	ジオシンボル(赤)	–	1	敌人等级提升10%
B	ジオシンボル(赤)	–	1	敌人等级提升10%
C	ジオシンボル(赤)	–	1	敌人等级提升10%
D	ジオシンボル(赤)	–	1	敌人等级提升10%
E	ジオシンボル(黄)	–	1	无效果
E	ジオシンボル(绿)	–	1	增殖



赤色带之上有＂敌人等级提升 10%＂的特殊效果，如果放置不管，色带上的敌人等级会不断提升，将它们消灭是玩家在本关的首要目标。自由战斗时，赤色带就不再具有＂敌人等级提升 10%＂的效果，战斗会变得轻松很多。和 5–1 类似，**チエルノボグ**的魔能力对 HP 以及 SP 低下的我方角色有一击必杀的效果，必须重点留意。

5-6 天界の门

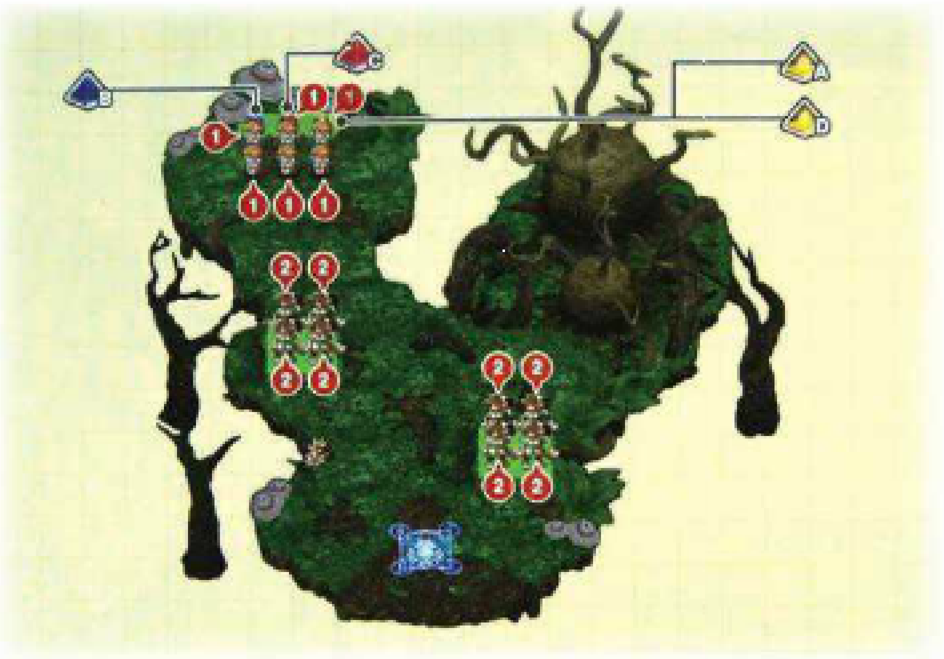
编号	名称	Lv	数量	备注
①	マンドレイク	28	4	通常攻击时、各50%的概率令目标陷入中毒、睡眠、麻痹、健忘、堕落
②	ウォッチャー	28	2	我方陷入状态异常和状态低下的概率提升30%
③	キルアーマー	30	2	每受到一次攻击、攻击力提升10%
④	キルアーマー	28	4	每受到一次攻击、攻击力提升10%
⑤	キルアーマー	28	2	敌人每被消灭1个、攻击力提升20%
⑥	ゼノリス	50	1	攻击、使用特殊技的角色HP、最大值的20%吸收
⑦	术天使兵见习い	40	1	邻接敌人所受伤害减少20%
A	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入
B	ジオシンボル(青)	–	1	攻击力–50%
C	ジオシンボル(青)	–	1	回复20%
D	ジオシンボル(赤)	–	1	防御力+50%
F	ジオシンボル(赤)	–	1	禁止远距离攻击

ゼノリス以及术天使兵见习い在本关是第三势力，能力非常强，特别是Lv50的**ゼノリス**，完全不用担心他在与敌人的交战中被消灭，所以玩家要做的只是将敌人吸引到**ゼノリス**的方向即可。派遣我方角色朝着A色块的方向前进，回合结束时选择防御指令，接下来的事情交给**ゼノリス**就行，这是非常省力的打法。自由战斗中没有第三势力，玩家最初可以站在据点附近的石柱之上与敌人战斗，除**ウォッチャー**之外的敌人是无法攻击到玩家的。

第6话 アグルの魔境

6-1 怯える树海

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ワーキャット	30	6	受到女性角色的攻击、所受伤害减轻50%
②	ネコマタ	29	8	攻击结束时、目标对象的HP在10%以下、可再次攻击
A	ジオシンボル(消)	–	1	攻击力+50%
B	ジオシンボル(青)	–	1	敌强化+50%
C	ジオシンボル(赤)	–	1	经验值+50%
D	ジオシンボル(消)	–	1	mana+50%



本关的敌人所处位置非常集中，适合使用范围攻击一扫而尽，问题在于它们脚下的色带有利效果，如果玩家等级不够，很难将它们直接消灭。为了将这些敌人从色带之上引诱出来，玩家在第一回合可以让一名我方角色在据点左下角一格处待机，下回合开始后，前方和右方敌人会自动排成两列，将这两波敌人消灭后，玩家就能站在绿色带之上清剿剩余的杂鱼了。自由战斗中，绿色带会有经验值和mana加成的效果，很适合玩家在这里本关练级。

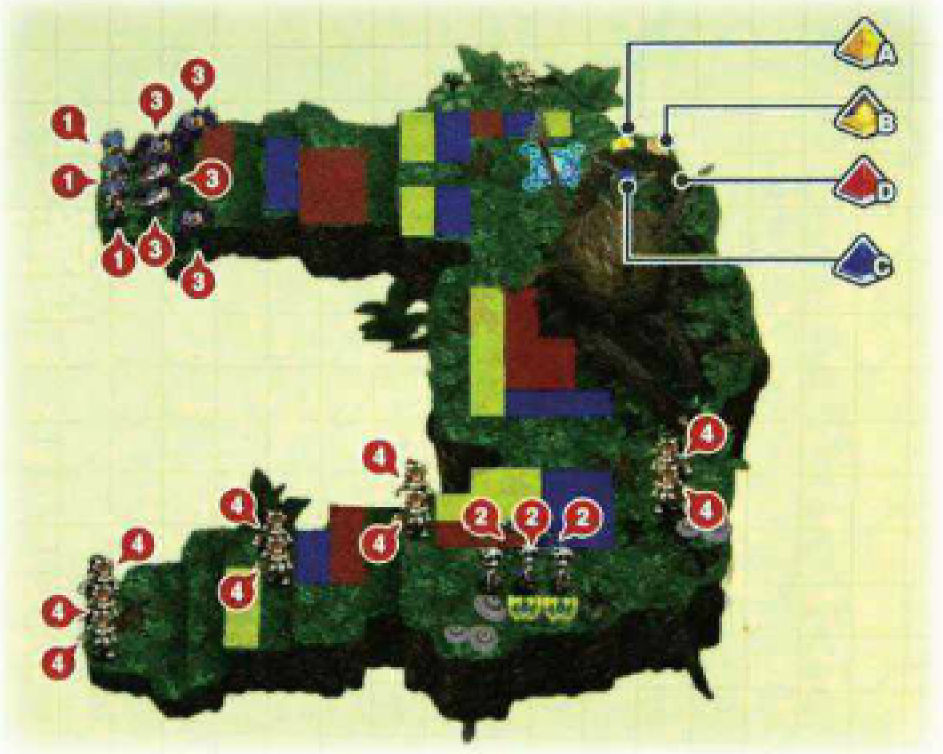
6-2 果敢なき虚势

编号	名称	Lv	数量	备注
①	レッドブロブ	31	6	受到无属性攻击、伤害减轻30%、攻击者陷入堕落状态
②	メッセンジャー	31	3	令我方状态异常的持续回合增加三回合
③	ネコマタ	32	5	攻击结束时、自身HP在25%以下、50%的概率再次攻击

开始本关的战斗之前，玩家需要做好异常状态回复的准备。开场后先不要急于让所有角色全部出击，这样被敌人包围后会陷入不利。最佳路线为先从场景左下角突击，然后再向右侧推进。对付**レッドブロブ**不要使用无属性攻击，其弱点为炎属性，一旦中了异常状态，记得第一时间使用特殊技或者道具进行恢复。

6-3 绝望の森闲

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ビ−ストチ−フ	32	3	地图上每有一名魔物型角色、能力提升5%
②	ウィッチドクタ−	34	3	我方全体能力值降低5%
③	ウォッチャ−	30	5	我方受的中毒伤害增加50%
④	ネコマタ	32	9	攻击结束时、目标对象的HP在10%、可再进行一次攻击
A	ジオシンボル(黄)	–	1	我方强化+50%
B	ジオシンボル(消)	–	1	无效果
C	ジオシンボル(青)	–	1	禁止进入
D	ジオシンボル(赤)	–	1	敌弱体化–50%



第一回合将黄色块放在青色带之上、赤色块放在赤色带之上、青色块放在黄色带之上，最后再将消色块放置在场景右下方黄色带正上方的位置。下回合开始后，**ウォッチャ－**会移动到"敌弱体化 –50%"的色带上，玩家只要站在青色带之上利用"我方强化 +50%"的有利效果展开攻击即可。

6-4 死招く兽道

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ファルビティス	33	2	回合结束时、周围2格以内的敌人HP回复25%
②	ファルビティス	33	1	回合结束时、周围2格以内的敌人DEF与RES提升30%アップ（持续3回合）
③	ファフニ−ル	32	4	任意角色每使用风属性技能一次，全能力+5%
④	ニ−ズヘッグ	35	2	地图内的敌方角色炎属性值が+5%
A	ジオシンボル(消)	–	1	防御力–50%
B	ジオシンボル(绿)	–	1	敌强化+50%
C	ジオシンボル(赤)	–	1	风属性+50%

本关所有敌人中比较有威胁的是带有"敌强化 +50%"的**ニ－ズヘッグ**，为了将赤色带的效果消除，玩家要将消色块投掷到赤色带之上进行破坏。接下来，消灭其它敌人一路前进，注意使用风属性攻击的**ファフニ－ル**，战斗中不要盲目深入，将敌人逐个击破会比较稳妥。

6-5 断末魔の凶演

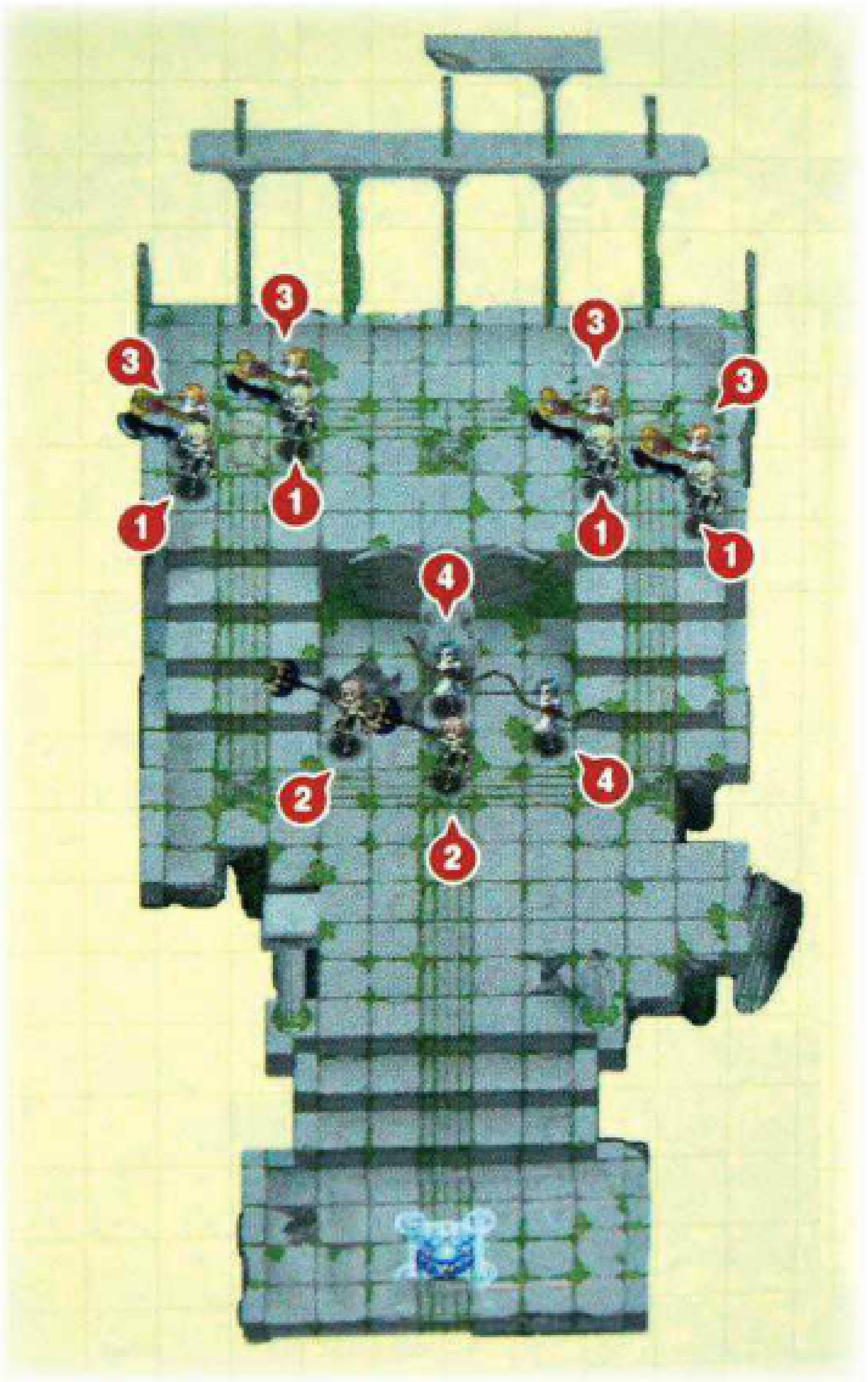
编号	名称	Lv	数量	备注
①	ネモフィラ	32	2	回合结束时、周围2格以内的敌人HP回复25%
②	ネモフィラ	32	2	回合结束时、周围2格以内的敌人DEF与RES提升30%アップ（持续3回合）
③	ファフニ−ル	34	2	地图内的敌方角色风属性值が+15%
④	アジダカ−ハ	36	1	风属性伤害无效，并且周围2格每有1个敌人、全能力提升15%
⑤	ドラゴン	30	5	任意角色每使用风属性技能一次，全能力+5%

建议玩家在本关将我方主力配置在据点附近，等敌人逐渐靠近后依次消灭。**ドラゴン**的水耐性比较低，可以使用对应的魔法以及特殊技进行攻击。**アジダカ－ハ**的能力因周围的敌人同伴数量而加成，放在最后消灭。**ネモフィラ**、**ファフニ－ル**以及**アジダカ－ハ**只有剧情战斗的时候才会在本关出现，自由战斗要简单许多。

第7话 背德者の乐园

7-1 愚者たちの古迹

编号	名称	Lv	数量	备注
①	战天使兵见习い	36	4	邻接的敌人攻击力提升25%
②	战天使兵见习い	35	2	邻接的敌人防御力降低20%
③	术天使兵见习い	36	4	邻接的敌人防御力上升50%
④	术天使兵见习い	35	2	邻接的我方角色伤害输出降低20%

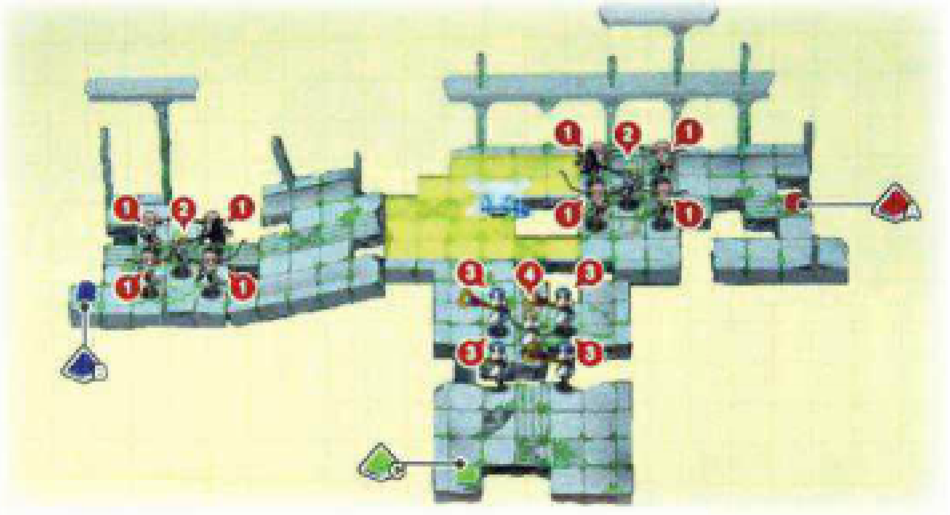


战天使与术天使擅长远程攻击，要想在不受到伤害的前提下将敌人尽可能吸引到玩家的火力范围内，需要在待机时确保与敌人保持9格以上的距离，因此第一个回合只要在据点周围1格的位置待机，下一回合展开全面攻击，回合结束时依然以9格的范围保证安全距离。另外，玩家也可以使用"**マジックバリア**"魔法给我方角色附加魔防效果，这样能全力发起攻击。

7-2 有为转变の爪痕

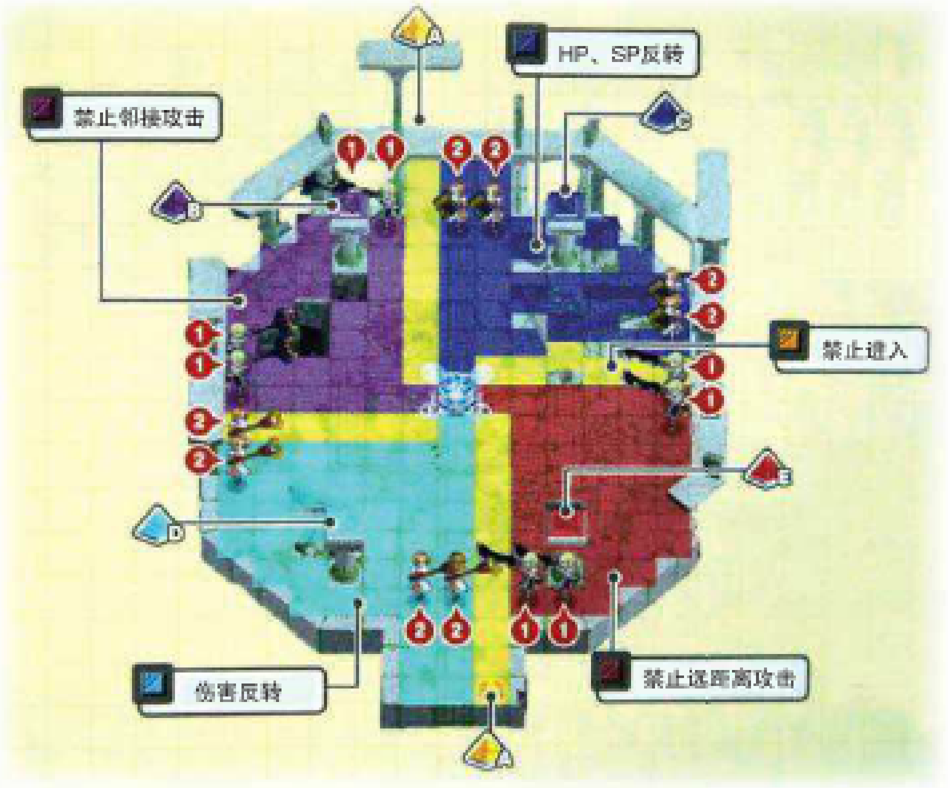
编号	名称	Lv	数量	备注
①	战天使兵见习い	36	8	邻接的我方角色防御力降低20%
②	战天使兵见习い	37	2	邻接的格子内都是敌人时、邻接的敌人攻击力提升50%
③	术天使兵见习い	36	4	邻接的我方角色伤害输出降低20%
④	术天使兵见习い	37	1	邻接的格子内都是敌人时、邻接的敌人防御力提升100%
A	ジオシンボル(赤)	–	1	回复20%
B	ジオシンボル(青)	–	1	我方强化+50%
C	ジオシンボル(绿)	–	1	防御力+50%

在本关的场景中，如果将左侧的青色块放置于黄色带之上，玩家就能够带着"我方强化+50%"的效果在据点附近轻松迎击敌人。要实现这个目标，需要玩家先堆选人塔，将我方角色投掷到蓝色块附近，接着下一回合再把青色块投掷回据点周围，最后就只要回到黄色带之上，战斗就简单多了。



7-3 零れ落ちた水镜

编号	名称	Lv	数量	备注
①	下级战天使兵	39	8	邻接的敌人攻击力提升25%
②	下级术天使兵	39	8	邻接的敌人防御力上升50%
A	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止进入
B	ジオシンボル(紫)	–	1	禁止邻接攻击
C	ジオシンボル(青)	–	1	HP、SP反转
D	ジオシンボル(水)	–	1	伤害反转
E	ジオシンボル(赤)	–	1	禁止远距离攻击



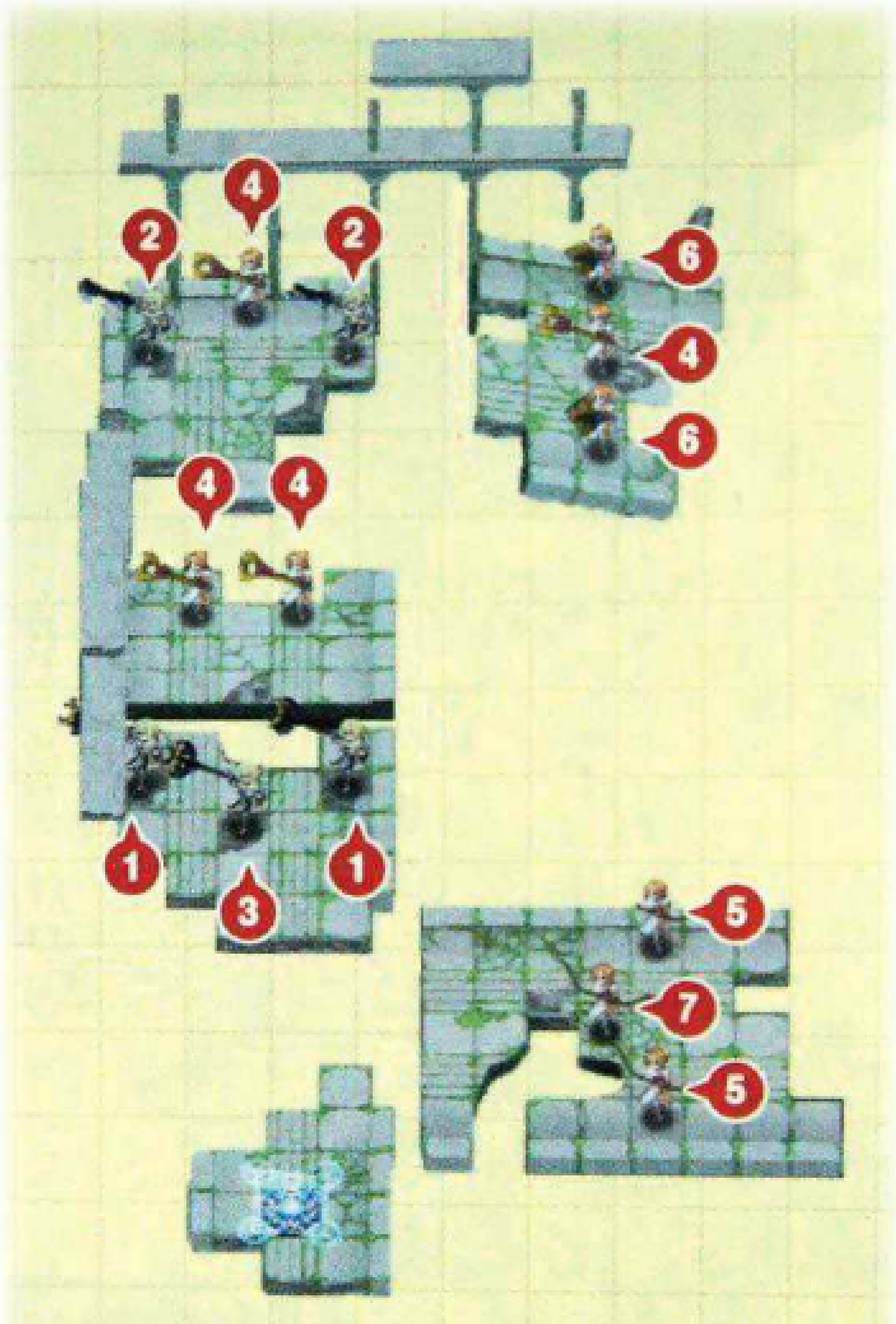
由于地图上的色带限制非常多，玩家如果用通常战术在本关将非常受限制，硬上的话会被敌人逐个击破。玩家首先要做的是将"伤害反转"的水色块破坏（投掷向敌人），接着将水色带区域内的敌人全部消灭，然后依次是紫色带与青色带区域内的敌人，赤色带上的敌人留在最后消灭。赤色带区域内不能进行远距离攻击，但可以从其他色带上对敌人发起进攻。

7-4 堕天使のレクイエム

编号	名称	Lv	数量	备注
①	战天使兵见习い	38	2	邻接的敌人攻击力提升25%
②	下级战天使兵	40	2	邻接的敌人攻击力提升25%
③	下级战天使兵	38	1	邻接的敌人攻击力提升25%
④	术天使兵见习い	40	4	邻接的敌人防御力上升50%
⑤	术天使兵见习い	38	2	邻接的敌人防御力上升50%
⑥	下级术天使兵	40	2	邻接的敌人防御力上升50%
⑦	下级术天使兵	38	1	邻接的敌人防御力上升50%

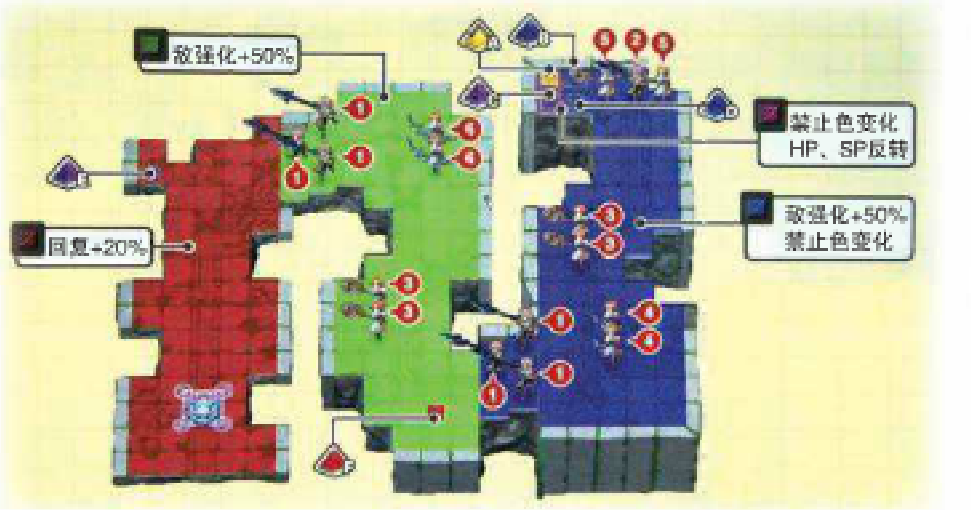
游戏中后期的关卡几乎都很复杂，本关的场景被分隔为若干个独立的平台，需要不断通过投掷才能顺利推进，非常消耗时间且考验玩家的

耐心，初始至少派遣6名能够投掷的角色出击。在平台边缘时，需要注意对面敌人的远程攻击，在对方出手之前将敌人消灭。



7-5 沉殿する憎悪

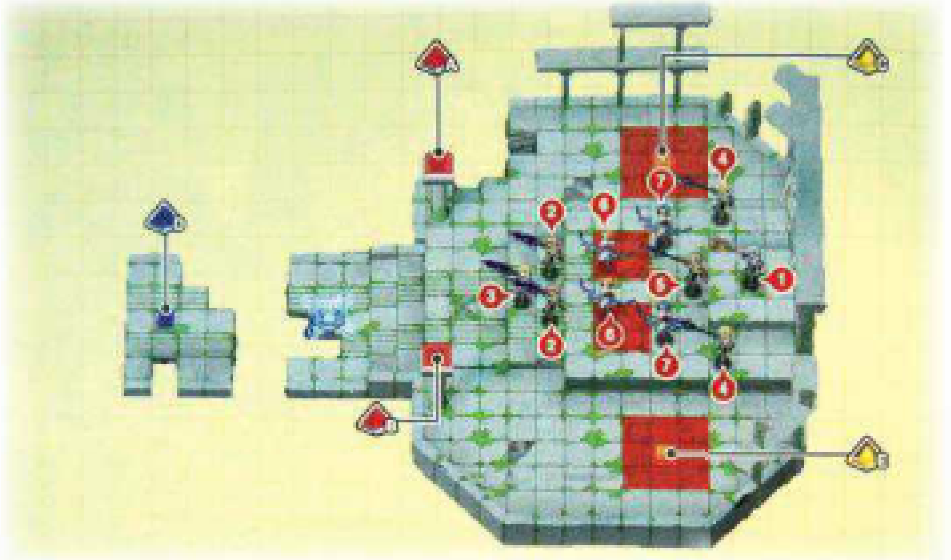
编号	名称	Lv	数量	备注
①	战天使兵见习い	35	6	邻接的我方角色防御力降低20%
②	中级战天使兵	41	1	邻接的我方角色防御力降低20%
③	术天使兵见习い	38	4	邻接的敌人防御力上升50%
④	术天使兵见习い	38	2	邻接的敌人防御力上升50%
⑤	下级术天使兵	40	2	邻接的敌人防御力上升50%
⑥	下级术天使兵	38	2	邻接的敌人防御力上升50%
A	ジオシンボル(消)	–	1	禁止色变化
B	ジオシンボル(青)	–	1	禁止色变化
C	ジオシンボル(紫)	–	1	HP、SP反转
D	ジオシンボル(青)	–	1	敌强化+50%
E	ジオシンボル(紫)	–	1	回复+20%
F	ジオシンボル(赤)	–	1	敌强化+50%



这一关玩家需要优先破坏"敌强化+50%"的色块，第一回合先锁定距离我方据点最近的赤色块，必须将同伴投掷到对面的平台并使用远程攻击，破坏后最速解决周围的实习战天使兵，向紫色块所在的位置前进。所有敌人中最棘手的中级战天使兵攻击力非常高，回合结束时待机只要与其保持7格以上的距离就属于安全范围。

7-6 梦幻の终焉

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ヴィルンガ	43	1	地图上的天使兵（男、女）全能力提升50%
②	战天使兵见习い	41	2	邻接的我方角色防御力降低20%
③	战天使兵见习い	42	1	邻接的敌人攻击力提升25%
④	下级战天使兵	42	2	邻接的敌人攻击力提升25%
⑤	下级战天使兵	42	1	邻接的我方角色防御力降低20%
⑥	术天使兵见习い	41	2	邻接的敌人防御力上升50%
⑦	术天使兵见习い	42	2	邻接的我方角色伤害输出降低20%
A	ジオシンボル(赤)	–	1	我方伤害20%
B	ジオシンボル(赤)	–	1	敌强化+50%
C	ジオシンボル(消)	–	1	禁止举起角色
D	ジオシンボル(青)	–	1	我方强化+50%
E	ジオシンボル(消)	–	1	超侵食



第7话的最后一关，BOSS是Lv43的**ヴィルンガ**，本关的关键是利用好青色块"我方强化+50%"的特殊效果。战斗开始后先将一名我方角色（投掷能力在3以上）投掷到青色块的位置，接着除角色以外，所有我方角色回到据点之内。第8回合之后，赤色带的范围会扩散到最大，此时再将青色块投掷到赤色带之上，玩家就可以带着有利效果轻松应战。剧情战斗时，据点附近有两个对我方不利的赤色块在石柱顶端，使用魔法将它们破坏即可。

第8话 里切りの水晶馆

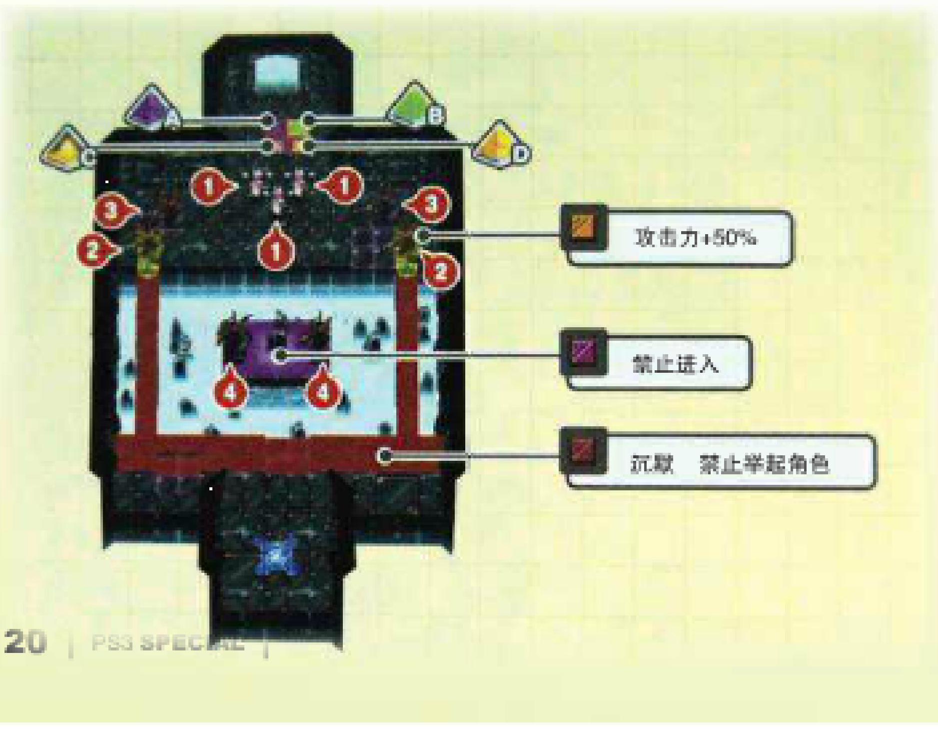
8-1 愚者たちの古迹

编号	名称	Lv	数量	备注
①	霸斗者	40	10	反击命中率100%
②	バキエル	40	4	通常攻击的攻击力提升75%
A	ジオシンボル(消)	–	1	回避
B	ジオシンボル(赤)	–	1	超侵食

虽然本关中赤色带的"回避"效果会受到"超侵食"的影响而不断扩大，但玩家并没有必要去可以理会，回避的效果对于敌我双方都是同等的。从据点出发之后，按照先右后左的路线让我方角色前进，**バキエル**会使用远距离攻击来干扰玩家，瞅准时机将它们消灭。需要玩家格外注意的是霸斗者，他的反击命中率是100%，但攻击范围只有1格，所以只要站在距离其2格以上的位置攻击就能安全应对。

8-2 不毛なる暗路

编号	名称	Lv	数量	备注
①	クリオ–	38	3	地图上敌人的能力提升5%
②	バキエル	42	2	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
③	バキエル	42	2	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
④	バキエル	45	2	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
A	ジオシンボル(紫)	–	1	禁止举起角色
B	ジオシンボル(绿)	–	1	攻击力+50%
C	ジオシンボル(消)	–	1	禁止进入
D	ジオシンボル(黄)	–	1	沉默



黄色带之上的**バキエル**攻击输出非常高，正面与其交战会有很大的危险性。玩家可以利用我方角色作成7人高的人塔，以投掷的方式将绿色块破坏，这样可以抵消敌人攻击力加成的效果。接下来将周围的敌人逐个消灭，**バキエル**的魔能力会连带伤害其它我方角色，建议玩家将角色排成一行，与**バキエル**两点之间不要有其它同伴。

8-3 恶辣な黑水晶

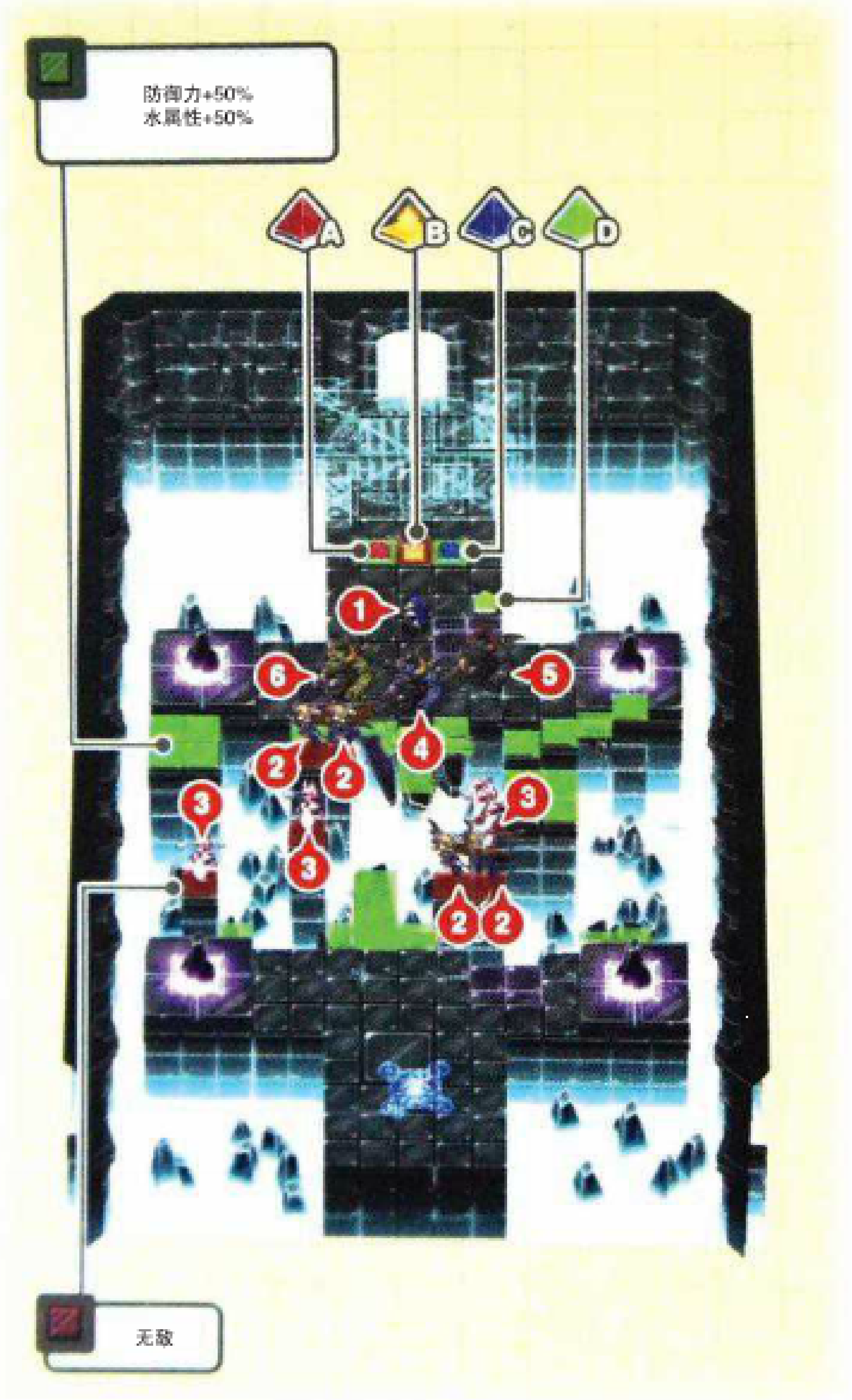
编号	名称	Lv	数量	备注
①	エンブ–サ	30	3	邻接的男性我方角色能力降低20%
②	バキエル	44	4	通常攻击的攻击力提升75%
③	バキエル	40	6	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
A	ジオシンボル(青)	–	1	敌人无敌
B	ジオシンボル(赤)	–	1	伤害20%
C	ジオシンボル(青)	–	1	禁止进入
D	ジオシンボル(青)	–	1	敌人等级提升10%
D	ジオシンボル(黄)	–	1	沉默

本关的重点在于，如果放任青色块D于不管，那么**エンブ–サ**的等级会不断上升、直至玩家无法战胜。因此，开场后玩家的正确路线是先向右再至左，最终将其投掷到青色带以外的区域。接近**エンブ–サ**之后，将赤色块举起并投掷向青色块A，这样一来青色块就失去了无敌的效果，玩家可以尽情发起攻击。

8-4 堕落する破坏者

编号	名称	Lv	数量	备注
①	新生クリチエフスコイ	99	1	被投掷后自爆，落地点2格范围内伤害值为普利尼剩余HP的50%
②	エンブ–サ	40	4	受到男性角色的攻击，攻击者也会受到25%的伤害
③	クリオ–	40	3	地图上敌人的能力提升5%
④	バキエル	46	1	通常攻击的攻击力提升75%
⑤	バキエル	46	1	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
⑥	バキエル	46	1	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
A	ジオシンボル(赤)	–	1	水属性+50%
B	ジオシンボル(消)	–	1	无敌
C	ジオシンボル(青)	–	1	防御力+50%
D	ジオシンボル(绿)	–	1	敌局体化–50%

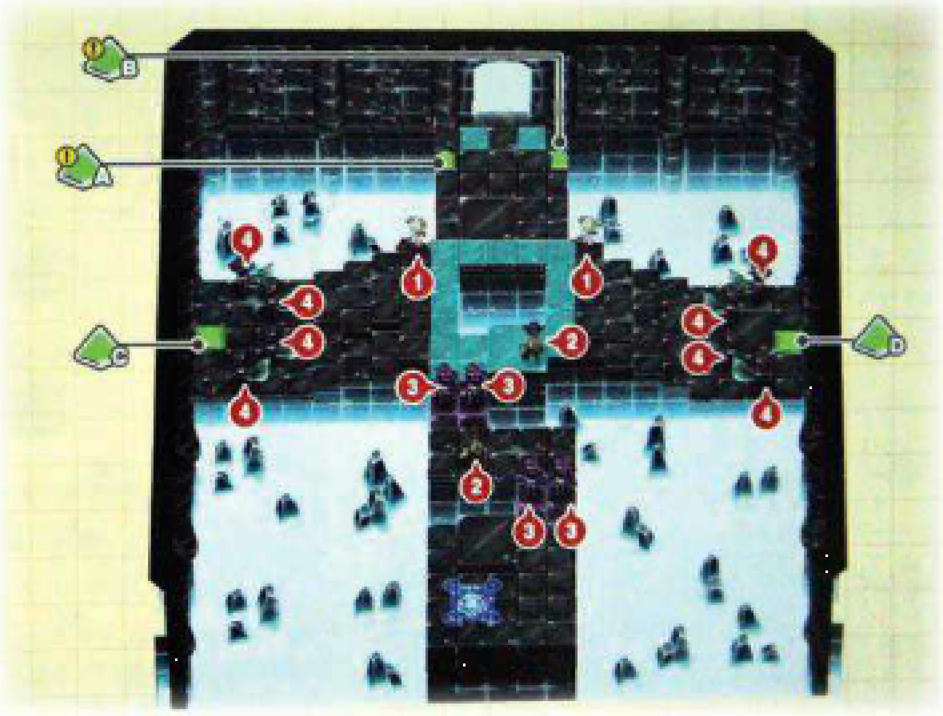
完成本关需要投掷能力在5格以上的角色，除主角之外，男性战士以及男性格斗家也可以在此派上用场，第一回合先朝对岸的方向移动，迭成4人以上的人塔可以直接过去。到达对岸后，利用普利尼的自爆效果将其消灭，顺带给其它敌人造成伤害。接着将具有"无敌"效果的色块消灭，这样就可以清剿最后留在绿色带之上的敌人了。



8-5 凶禍の影踏み

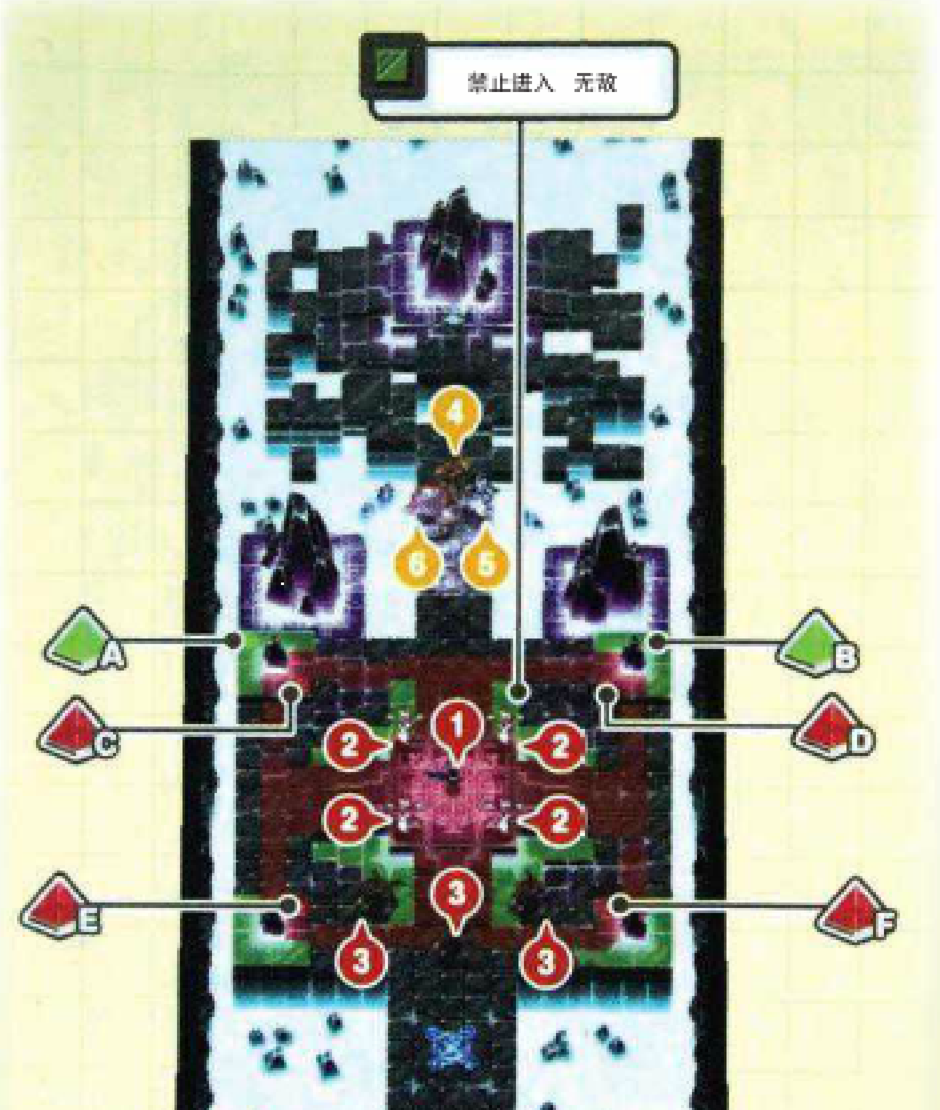
编号	名称	Lv	数量	备注
①	マーター	47	2	装备"本"作为武器时、魔法射程与范围依存于"本"的武器熟练度
②	アウトロー	47	2	参加combo以及练携攻击、攻击力提升50%
③	コーラルナイト	44	4	防御时，可以无视距离掩护敌人
④	コーラルナイト	42	8	防御时，最终所受伤害减轻80%
A	ジオシンボル(绿A)	–	1	敌强化+50%
B	ジオシンボル(绿B)	–	1	超侵食
C	ジオシンボル(绿)	–	1	攻击力+50%
D	ジオシンボル(绿)	–	1	攻击力+50%
C	ジオシンボル(青)	–	1	防御力+50%
D	ジオシンボル(绿)	–	1	敌弱体化−50%

本关场景内的绿色块A以及绿色块B在回合开始后会移动，"超侵食"也会随之扩大。如果演变为持久战，对玩家将会非常不利，因此必须利用人塔的效果最速将"超侵食"的色块破坏。破坏之后可以利用青色块C以及青色块D的效果，站在色带之上对剩下的敌人发起攻击，战斗的难度变得很低。



8-6 深渊の理想乡

编号	名称	Lv	数量	备注
①	バルバラ	45	1	防御时、攻击力与防御力提升50%，并且必定反击
②	クリオー	40	4	地图上的敌方角色能力提升5%
③	ガムビエル	45	3	通常攻击时，与攻击对象之间的角色也会受到伤害
④	グロッソ	40	1	不移动时，邻接的敌人全能力值提升30%
⑤	レーニア	40	1	场景内每有一个宝箱，则同伴强化×5%
⑥	ガルングン	40	1	剩余HP在25%以下、回合结束时HP及SP全回复、同时全能力提升30%（持续3回合）
A	ジオシンボル(绿)	–	1	无敌
B	ジオシンボル(绿)	–	1	禁止进入
C	ジオシンボル(赤)	–	1	回复20%
D	ジオシンボル(赤)	–	1	我方孤立
E	ジオシンボル(赤)	–	1	防御力+50%
F	ジオシンボル(赤)	–	1	禁止举起角色

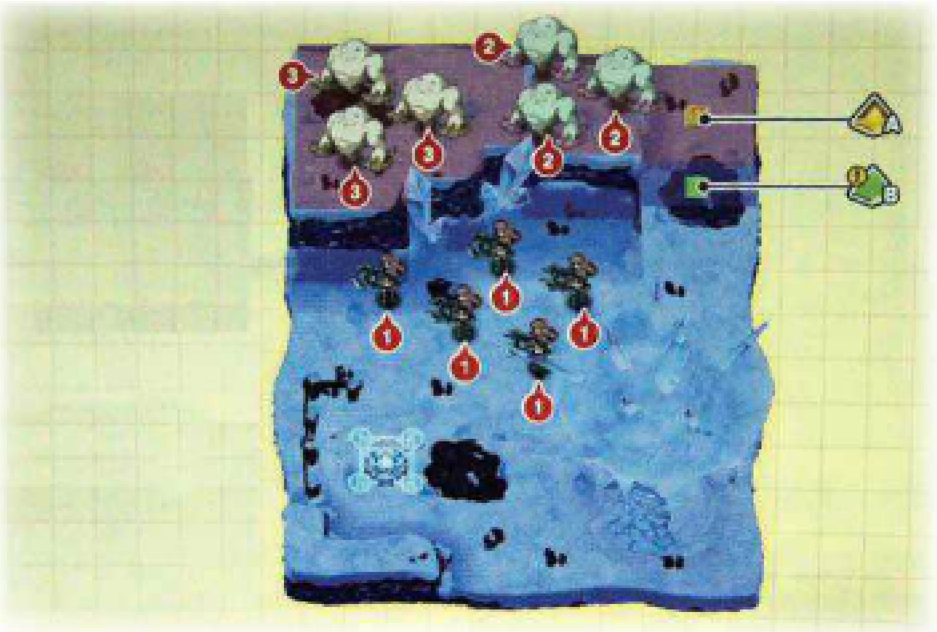


先保留存档触发败北结局，而本关的胜利条件是在 5 回合内将所有敌人全灭，所以玩家尽可能减少不必要的行动。战斗开始后，将我方成员分成破坏赤色块 D 以及赤色块 F 的小队、以及消灭据点附件敌人的小队。破坏色块的小队多利用投掷，在两回合之内将目标色块破坏，另一组小队则利用这期间将**ガムビエル**等敌人消灭。最后两组小队合流，将**バルバラ**赤色带之外，剩下的就是对她发动总攻击。

第 9 话 魔界全土

9-1 冰兽の雄叫び

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ブラスナイト	47	5	除来自背后的攻击，其余自动防御
②	スプリガン	46	3	剩余HP在50%以下，攻击力提升75%
③	スプリガン	46	3	剩余HP在25%以下，攻击力提升100%
A	ジオシンボル(黄)	–	1	移动力+1
B	ジオシンボル(绿)	–	1	禁止进入



带有"禁止进入"效果的绿色块在第 2 回合开始后会移动，**スプリガン**也会随之倾巢而出。第一回合集中战斗力消灭**ブラスナイト**，尽可能削减它们的数量。与此同时，针对**ブラスナイト**的魔能力特性，从背后对它们发起攻击，给予有效的伤害。绿色块开始移动后，玩家需要对付的就只有**スプリガン**以及剩余的**ブラスナイト**。

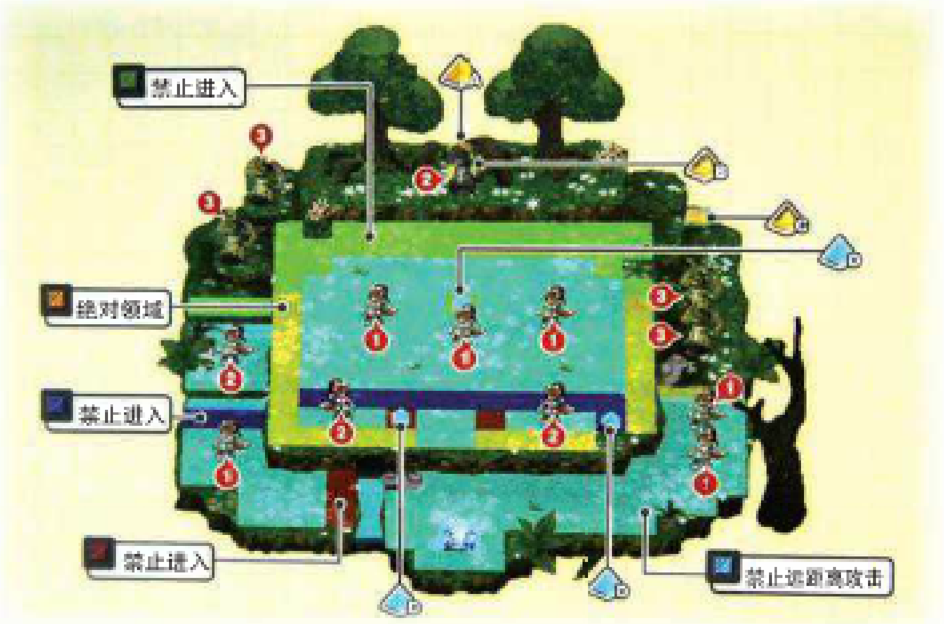
9-2 虚无に笑く徒花

编号	名称	Lv	数量	备注
①	レディウォリアー	47	5	地图上每有1个敌人，能力提升3%
②	アイアンメイデイ	47	3	攻击力按移动距离提升相应百分比
③	マーター	48	2	装备"本"作为武器时、魔法射程与范围依存于"本"的武器熟练度
④	中忍	46	5	受到邻接角色的攻击，回避概率50%
⑤	ビースト	50	1	自身与攻击自身的角色会心率变为100%
A	ジオシンボル(黄)	–	1	传送

看似距离玩家较远的**レディウォリアー**以及**アイアンメイデイ**，在第 2 回合开始时会通过消色块的传送效果直接移动据点附近。为了防止陷入这种不利局面，玩家可以作成 7 人高的人塔，一边投掷一边向紫色带移动。到达紫色带位置后，将 5 名角色配置在色块之上，这样敌人就无法进行传送。利用这个间隙，快速解决其他的敌人。

9-3 蠢动する恐怖

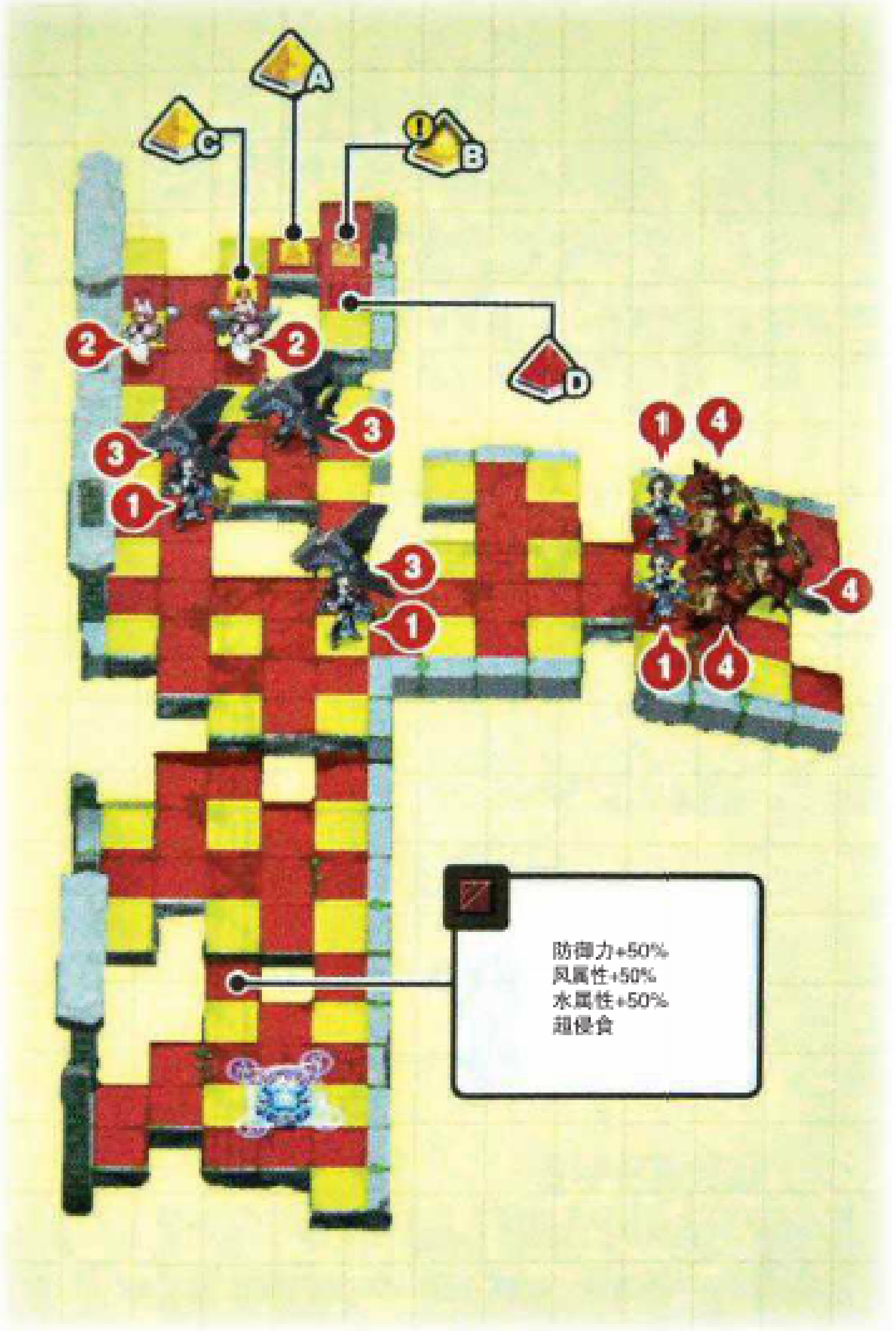
编号	名称	Lv	数量	备注
①	テイルリング	48	6	攻击结束时、目标对象的HP在10%以下、可再次攻击
②	テイルリング	49	3	攻击结束时、目标对象的HP在10%以下、可再次攻击
③	ニーズヘッグ	50	4	风属性伤害无效
④	ハジダカーハ	52	1	风属性伤害无效
A	ジオシンボル(黄A)	–	1	无效果
B	ジオシンボル(黄B)	–	1	绝对领域
C	ジオシンボル(黄C)	–	1	禁止远距离攻击
D	ジオシンボル(水D)	–	3	禁止进入



本关的场景虽然是一个宽阔的平台，但由于具有"禁止进入"效果的色带存在，玩家必须不断破坏水色块才能顺利前进。战斗开始后，先将**テイルリング**全部消灭，注意不要被包围，接下来再去破坏水色块。由于色带之间会发生连锁消除，破坏色块之前记得观察我方同伴的 HP 剩余量，及时进行回复。

9-4 彷徨える死海

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ルーンナイト	50	4	攻击到目标弱点，给予的伤害提升100%
②	エウテルプ	50	2	地图上敌人的能力提升5%
③	シードラゴン	54	3	地图上敌人的水属性值降低15%
④	ニーズヘッグ	54	3	地图上敌人的风属性值降低15%
A	ジオシンボル(黄)	–	1	风属性+50%
B	ジオシンボル(黄)	–	1	超侵食
C	ジオシンボル(黄)	–	1	水属性+50%
D	ジオシンボル(赤)	–	1	防御力+50%



每个回合，具有 " 超侵食 " 效果的消色块都会在赤色带与黄色带之间往返，" 防御力 +50%"、" 风属性 +50%" 以及 " 水属性 +50%" 的效果也会随之每回合切换。玩家要做的，便是利用这些效果变化进行立回和预判，保持有利状态与敌人进行战斗。**ル－ンナイト**会骑乘在怪物同伴的身上，玩家最好小心 combo 攻击。

9-5 邪念の吹溜り

编号	名称	Lv	数量	备注
①	新生クリチェフスコイ	99	1	被投掷后自爆，落地点2格范围内伤害值为普利尼剩余HP的50%
②	マンドレイク	55	7	异常状态造成的能力变化以及伤害等效果反转
③	リリム	55	1	地图上每有1名男性角色，能力提升5%
④	ブル－ゼラチン	1	7	无属性伤害减轻30%、攻击者陷入堕落状态，通常攻击的目标对象会强制进行反击(最多20次)

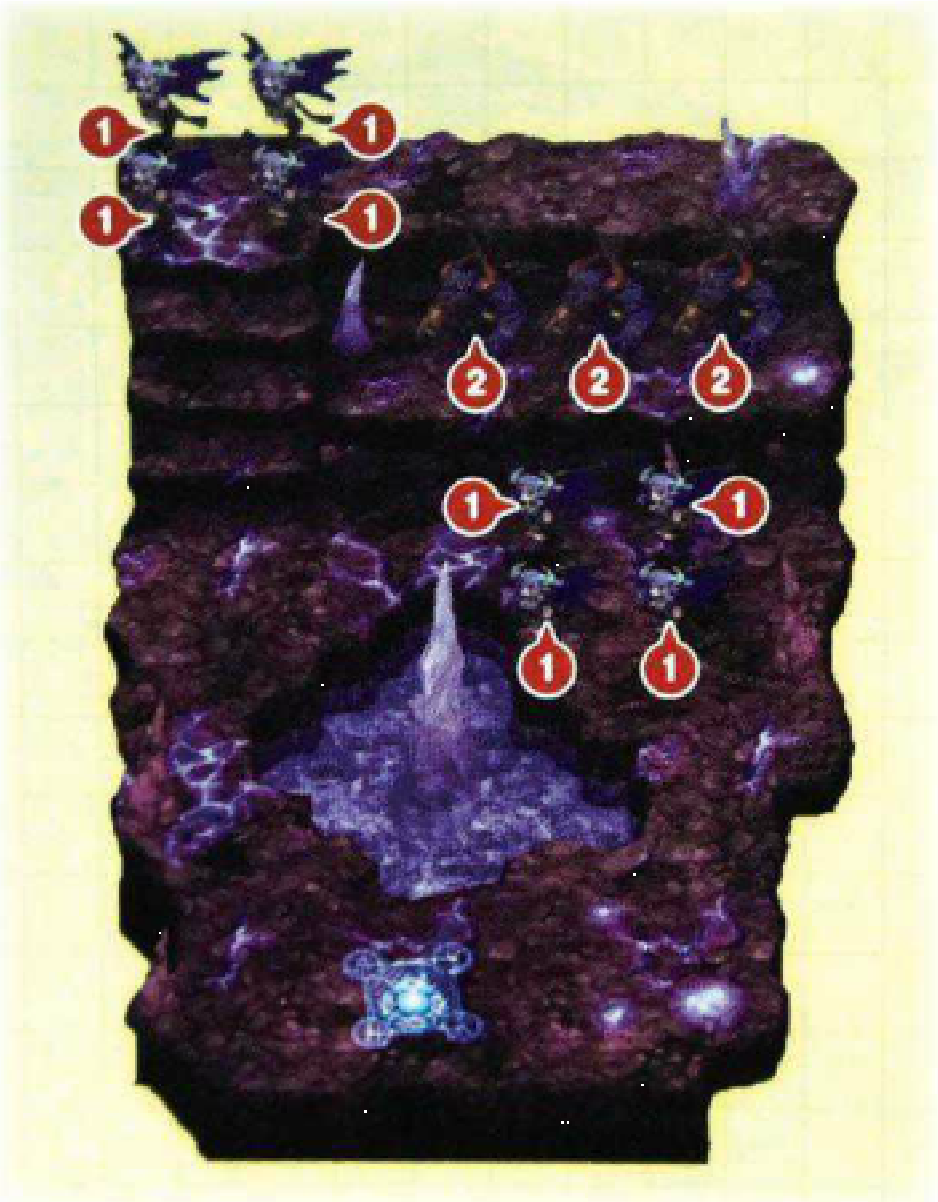
第三势力**ブル－ゼラチン**在开场后就会被**マンドレイク**消灭，同时**マンドレイク**的能力也会因魔能力的效果而提升。战斗开始后给我方的主力角色施加魔防与物防提升的效果，为下一回合的战斗做准备。第 2 回合以后，敌人也会朝着玩家所在的位置发起进攻，等它们聚集在一起之后，投掷新生**クリチェフスコイ**到敌群中引发爆破，将敌人一网打尽。

9-6 魔界の口腔

编号	名称	Lv	数量	备注
①	バルバラ	58	1	防御时、攻击力与防御力提升50%，并且必定反击。另外，受到来自背面以外的攻击、自动防御
②	デストロイヤ－	58	1	地图上每有1个敌方同伴，能力提升3%
③	青魔法使い	58	1	SP不足时，消费HP来使用特殊技
④	マ－タ－	58	1	使用回复魔法时，目标对象的DEF、RES上升20%（持续3回合）
⑤	エメラルドナイト	58	1	防御时、可无视距离掩护同伴

本关的胜利与否关系到败北结局（需要芙珑的好感度满足条件），场景内有 4 名高等级的敌人存在，但是没有令人讨厌的色带与色块，是一场硬碰硬的战斗。建议玩家先将青魔法使い以及**マ－タ－**消灭，这样就不用担心受到魔法攻击以及敌人回复 HP，接下来的清剿对象是**デストロイヤ－**，身为 BOSS 的**バルバラ**最后消灭。战斗中，玩家可以利用 HP 高的角色作为掩护，或者派遣一些杂鱼炮灰吸引敌人火力，这样能保证我方主力、尤其是 HP 较低的同伴的安全。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



最终话 永久なる魔界～魔界内部

最终话 -1 凶天动地

编号	名称	Lv	数量	备注
①	カ－ミラ	54	8	受到男性角色的攻击、攻击者也承受25%的伤害
②	ウエルキエル	60	3	通常攻击的攻击力提升75%

本关的敌人在地图上分为三组，**カ－ミラ**在最开始的回合就会移动，**ウエルキエル**则是第二回合以后才会行动，利用这个顺序来展开攻击可以更有针对性。战斗开始后，第一回合在据点左下角待机，等右前方的敌人靠近后，第二回合将它们全部消灭。第三回合把移动到台阶下方的**カ－ミラ**解决，同时向右上角最后一组3个敌人靠近，**ウエルキエル**的普通攻击力很高，间隔5格以上为安全距离。

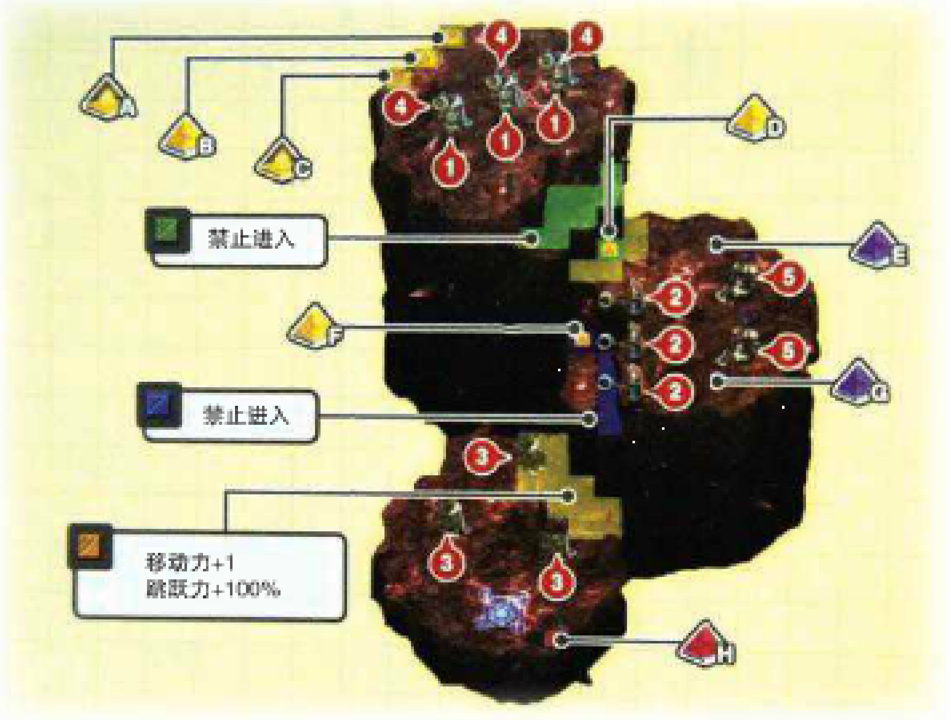
最终话 -2 非情なる魔窟

编号	名称	Lv	数量	备注
①	シ-ドラゴン	58	1	水属性伤害无效
②	シ-ドラゴン	58	2	任意角色每使用水属性技能一次，全能力+5%
③	シ-ドラゴン	58	1	地图上敌人的水属性值降低15%
④	イフリ-ト	58	1	炎属性伤害无效
⑤	イフリ-ト	58	2	任意角色每使用炎属性技能一次，全能力+5%
⑥	イフリ-ト	58	1	地图上我方角色的炎属性值降低15%
⑦	ニ-ズヘッグ	58	1	风属性伤害无效
⑧	ニ-ズヘッグ	58	2	任意角色每使用风属性技能一次，全能力+5%
⑨	ニ-ズヘッグ	58	1	地图上敌人的风属性值降低15%

首先玩家需要将据点附件的敌人逐一消灭，此时②シ－ドラゴン、⑤イフリ－ト以及⑧ニ－ズヘッグ会利用特定属性的特殊技给自身提升能力，所以建议玩家使用无属性的特殊技或者普通攻击。将这3个敌人消灭之后，剩下的杂鱼就可以用通常战术以特殊技或者弱点攻击进行解决，没有什么太大难度。

最终话 –3 荒ぶる魔界地壳

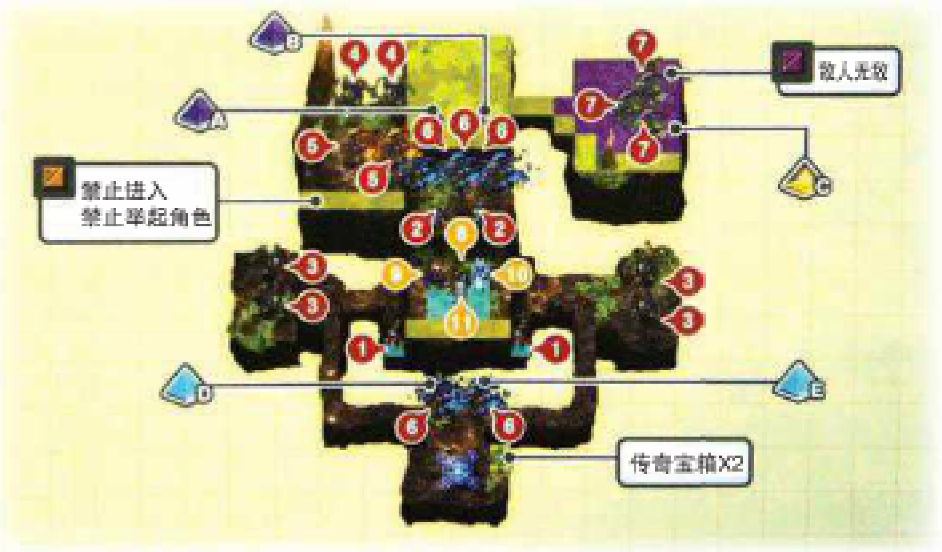
编号	名称	Lv	数量	备注
①	星ドクロ	58	3	特殊技威力提升30%、同时所消费SP增加50%
②	星魔法使い	58	3	特殊技消费降低50%
③	フンババ	58	3	攻击力提升50%、同时命中率降低30%
④	フンババ	60	3	防御力提升50%、但受到攻击必被命中
⑤	アベンジャ－	60	2	攻击力按消灭敌人数×20%提升
A	ジオシンボル(黄)	–	1	跳跃力+50%
B	ジオシンボル(黄)	–	1	移动力+1
C	ジオシンボル(黄)	–	1	跳跃力+50%
D	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止进入
E	ジオシンボル(紫)	–	1	跳跃力+50%
F	ジオシンボル(黄)	–	1	禁止进入
G	ジオシンボル(紫)	–	1	跳跃力+50%
H	ジオシンボル(赤)	–	1	我方伤害20%



本关场景的特殊之处在于高低差比较大，只有活用黄色带的特殊效果，玩家才能够正常地一层层前进，从而将关卡内的所有敌人消灭。即便黄色带有跳跃力加成的效果，如果想一直到达最高的顶层，还是需要跳跃力在24以上的角色，不足的话可以使用装备或者"トビハネ－ル"来弥补。每个回合结束的时候，将我方角色配置在黄色带之上，下回合可以直接跳跃到上方的平台，破坏"禁止进入"的色块之后，才能继续朝着新的区域前进。

最终话 –4 苦行の胚胎

编号	名称	Lv	数量	备注
①	レイス	55	2	攻击造成伤害的25%同时也为目标对象的SP损失量
②	レイス	60	2	受到攻击时、所受伤害的50%转为SP回复
③	テスカトリポカ	50	4	攻击SP剩余量在50%以下的角色、可以令对方即死
④	ムリティユ	60	2	攻击HP剩余量在25%以下的角色、可以令对方即死
⑤	シャイタ－ン	62	2	炎属性伤害无效
⑥	シャイタ－ン	62	5	地图上我方角色的炎属性值降低15%
⑦	マリ－ド	60	3	任意角色每使用炎属性技能一次，全能力+5%
⑧	グロッソ	60	1	不移动时，邻接的第三势力全能力值提升30%
⑨	レ－ニア	60	1	场景内每有一个宝箱，则第三势力强化5%
⑩	ガルングン	60	1	剩余HP在25%以下、回合结束时HP、SP全回复、同时全能力提升30%（持续3回合）
（11）	ヴィルンガ	60	1	地图上的敌方天使兵（男、女）全能力值提升50%
A	ジオシンボル(紫)	–	1	禁止进入
B	ジオシンボル(紫)	–	1	禁止举起角色
C	ジオシンボル(黄)	–	1	敌人无敌
D	ジオシンボル(水)	–	1	炎属性+50%
E	ジオシンボル(水)	–	1	防御力+50%



第一回合开始后，作为第三势力的グロッソ会吸引敌人的攻击，前两个回合之内，这些第三势力基本就会被全灭。利用这个时间，先将⑥シャイタ－ン消灭，做好迎击的准备。由于敌人会从狭小的通道向玩家靠近，只要使用范围效果的特殊技攻击可以很有效率地给敌人造成伤害，对于テスカトリポカ以及ムリティユ，需要注意我方角色的剩余SP和HP。场景最里面的マリ－ド不会移动，玩家得主动过去将它们消灭。

最终话 –5 魔界のはらわた

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ゼノリス	70	1	吸收发动攻击以及使用特殊技角色最大HP的20%
②	ダ－クエルダ－	50	1	我方全体角色能力降低5%
③	ダ－クエルダ－	50	1	令目标对象能力低下系的辅助魔法威力提升20%
④	ダ－クエルダ－	50	1	我方角色回避率降低20%
⑤	アベンジャ－	63	3	每受到一次攻击、攻击力提升10%
⑥	アベンジャ－	65	3	攻击力按消灭敌人数×10%提升
A	ジオシンボル(黄)	–	1	我方伤害50%
B	ジオシンボル(青)	–	1	禁止举起角色

最终话 -6 魔界が生まれる场所

编号	名称	Lv	数量	备注
①	ゼノリス（变身）	80	1	10格以内的敌我角色的基础能力，按相距格数×3%的比例吸收
②	フラムベルグ	65	5	地图上我方角色炎属性值降低15%

流程的最后一关，敌人的配置很简单，战术也不需要太复杂，关键只在于如何避免最终 BOSS **ゼノリス**（变身）通过魔能力效果加成其全能力值。如果不顾及这一点，在战斗中会出现我方角色愈强、BOSS 也愈强的情况，这对玩家几乎是没有胜算的。正确的打法应该是，先与 BOSS 保持距离，尽可能快地将其他杂鱼敌人消灭，每个回合结束时，留在场上的我发角色越少越好；只剩下**ゼノリス**之后，可以派非战斗成员（炮灰）上场，负责在主力角色完成攻击后，将其投掷到 10 格以上的安全区域，这样能减少 BOSS 的能力加成,同时也能引开BOSS的火力。另外，BOSS 的攻击无法命中其斜对的角色，利用这一点，将其吸引到场景右下方，使用盗贼在石柱的下方作成 2 层高的木箱，同时以任意角色堵住 BOSS 斜对的出路，这样就能将他困在里面，通过斜向的特殊技攻击轻松解决。最终战败给**ゼノリス**，可以触发最后一个败北结局。

隐藏要素

全结局

除了正常完成最终战并迎来游戏结局之外，本作中还存在另外 7 个不同的结局。这些结局的触发时期比较早，达成的条件也各不相同，玩家最好提前确认。全结局的收集与奖杯有关，流程中务必不能错过，否则就得重新开一周目来解锁了。

结局名	达成条件
败北结局：シシリ-魔王エンド	第二话"白銀の魔女"败给茜茜莉（シシリ-）
败北结局：ラハール魔王陥落エンド	第三话"嘻跃する应接间"败给巴尔巴拉（バルバラ）
败北结局：ラハール女体化永续エンド	第四话"タレント控室"败给ゼニスキ-
败北结局：魔界崩坏エンド	第八话"深渊の理想乡"，我方被击破20人败北，或者5回合内没有消灭所有敌人
败北结局：觉醒天使ピュアフロンエンド	第九话"魔界の口腔"败北，并且与芙珑（フロン）好感度达到5的角色有3人以上
BAD结局：エトナ魔力暴走エンド	最终话"魔界のはらわた"完成时，与艾托娜（エトナ）好感度为0的角色有3人以上，并且选择分支为"はい"
败北结局：シシリ-消灭エンド	最终话"魔が生まれる场所"败给ゼノリス（变身）
通常结局	本编通关

关于继承

最终话"魔界が生まれる场所"完成后（包括败北），玩家可以存档并读取该存档从本篇第 1 话开始新一周目的游戏，或者保持通关前的状态进入后日谈攻略，在后日谈过程中，前往魔王的王座之间可以找到"时空を超えし者"，与他对话可以随时开始新的周目。无论是开始新的周目还是进入后日谈，玩家都可以继承以下内容：在 DLC 章节中加入的固有角色、所有角色的状态（能力、等级、装备品、mana、死亡次数等）、商店的等级・得意等级、医院的 HP 与 SP 总回复量、医院与道具海的景品取得状态。开始新的周目时，以下内容无法继承：本篇流程以及后日谈加入的固有角色（包括其携带的装备与道具）、"寄り道"以及练武洞窟的开启状态、全角色的杀敌数、全关卡的完成次数与敌人击破数、特殊武器（**エルダ－スピア**、**ロンギヌス**、**ピュアスティック**）的取得状态。继承与部分奖杯的取得条件有关，玩家务必提前确认。

分支路线

分支路线在游戏中被称作"寄り道"，随着流程的推进而不断解锁，玩家在暗黑议会中通过相应的议题即可前往。"寄り道"和本篇的章节一样，每话也由若干小关卡组成，这些分支剧情主要涉及来自系列其他作品的客串角色，完成后可以让这些角色加入到我方队伍中（加入条件详见"角色篇"），对于《魔界战记》的老玩家来说一定会非常亲切。作为"寄り道"登场的普利尼界，虽然没有客串角色可加入，但是关系到很多装备、道具以及奖杯的解锁，因此也同样重要。同时，普利尼界也是整个游戏中最难的分支之一，是考验玩家实力的修罗场。

寄り道	出现时期	关卡构成	客串角色
终わらないライブ	本篇第5话完成	绝对アイドル宣言、鲜烈デビュ-计画	アサギ
成り金息子の成长	本篇第6话完成	手荒な试验执行	コガネスキ-
プリニ-界（前篇）	本篇第7话完成	プリニ-界《readonly》、プリニ-界《激》、プリニ-界《烈》	-
プリニ-界（后篇）	本篇通关且普利尼界（前篇）完成	プリニ-界《灭》、プリニ-界《极》、プリニ-界《X》	-

练武

正如"练武"的字面含义，这是让玩家锻炼自身能力的关卡，在本篇 1–3 完成就后会开启，共由 6 个练武洞窟组成。和"寄り道"一样，也是需要在暗黑议会中通过议题才能前往。由于议题本身需要 7000 的 mana，并且练武洞窟中的敌人等级也相当高，所以还是建议玩家在通过之后再前往。需要注意的是，练武洞窟 2、练武洞窟 6 在第一次过关后配置会有所改变，要练级的话第 2 次进入后再考虑战术。当练武洞窟中的敌人已经不足以提供较高经验值时，在**チ－ト**屋随时对敌人的等级进行必要的修正就行。相比道具海以及其他关卡，练武洞窟是游戏中培养强力角色最不需要动脑的途径。（笑）

后日谈

后日谈是本篇通关后的隐藏剧情，共有 8 话，每话由 1 ~ 2 小关组成，在暗黑议会通过对应的议题即可前往（详见"系统篇"暗黑议题说明）。完成后日谈的关卡，玩家可以解锁相应的客串角色，和"寄り道"类似。

后日谈	出现时期	关卡构成	客串角色
指示待ち悪魔の憂鬱	通关后	命令遂行中	バルバラ
死神小僧におしおき	通关后	魔界トップ斗争	エミーゼル
目からビーム	通关后	怪しげな少女、赤い魔王を探して	ペタ
ダークヒーロー剧场	通关后	スター诞生秘话	アクターレ
业欲の诱拐天使	通关后	天使の释明	アルティナ
暴君への挑战状	通关后	未知なる强敌の噂、魔界最凶の证明	ヴァルバトーゼ、フェンリッヒ
最凶最悪の田中	通关后	傲慢なる谋叛者、异世界の侵略者	グロッソ、レーニア、ガルンゲン

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	56	铜杯	48	银杯	5	金杯	2	白金	1

首先要说的，'《魔界战记》系列'的奖杯难度一直很高，本作也不例外。与其说是难度高，倒不如说是非常耗时间，玩家对游戏的系统的熟悉与否，将直接影响最终获得白金奖杯的时间。理论上来说，玩家在一周目通关之后就可以自由解锁全部奖杯，前提是把所有和流程初次进入关卡时发生的对话、分支结局以及道具全部解锁。在全部奖杯中，入手最繁琐的是全道具以及全特殊技的收集奖杯，消灭最强普利尼以及1亿伤害值的奖杯只是对玩家的角色育成有较高的要求，多花点时间即可。

白金难度	9/10
白金所需时间	200小时左右
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

全トロフィー获得（白金）

取得条件：获得除白金以外的所有奖杯

最强の敌击破（金杯）

取得条件：在修罗模式下击败最强敌人"プリニガ-X・轰"

奖杯说明：最终话通关之后，玩家可以在チ-ト屋调整修罗难度。"プリニガ-X・轰"会在玩家第2次进入普利尼界最后一关"プリニ界《X》"时出现，要开启并完成所有普利尼界的关卡，也需要通关并在议会通过相应议题。"プリニガ-X・轰"的等级为Lv8000，关卡内共有4个，由于不能被其它角色举起，所以投掷战术无效。玩家在战斗开始前，建议准备ATK以及DEF在100万以上的主角角色，威力SS的特殊技最好也把等级练到最高，最后预备数名具有"ド根性"（男性战士）的诱饵角色。

アイテムコンプリ-ト（金杯）

取得条件：收集齐全部道具

奖杯说明：全道具收集非常麻烦，但好在与稀有度无关，在记录屋里能够查看到该道具的名字，则表示收集完成。要注意的是，有些道具只存在レジェンド（legend）的稀有度。除了所有在商店以及奖励能够获得的道具之外，有3件特殊武器的取得方法如下表。另外关于面白武器的收集，虽然基本都是道具海屋的景品，但也需要玩家踏破累计3000层才能全部入手（3000层的景品为エミ-ゼル的初期装备"死神の镰"，所以エミ-ゼル如果已经加入，只要踏破2880层即可）。最后一个比较容易遗漏的道具为プリニ-ス-ツ，只有初次进入普利尼界"プリニ界《X》"遇到的プリニガ-X身上才有，错过了就要重新来一周目。

特殊武器入手方法	
名称	取得
エルダ-スピア	游戏中在商店柜台的骷髅上、以及魔王宝座的背后有两个开关，将它们全部按下。此时初代《魔界战记》中艾托娜的隐藏房间就会打开，位置在事件鉴赏屋的旁边（书架的角落），据点角色有艾托娜在队伍中就可以进入。开始后日谈的攻略之后，玩家来到这里可以看到名为"魔界战记"的日记，全部读完就能获得"エルダ-スピア"。
ロンギヌス	操作枪的熟练度WM在25以上的角色与据点里的"ゾンちゃん"对话后获得。
ピュアスティック	开始后日谈攻略后，操作与芙珑（ピュアフロン）好感度最高的角色与芙珑在据点中对话后获得。

「プリニガ-X」击破（银杯）

取得条件：击败普利尼界"プリニ界《X》"中的敌人プリニガ-X

奖杯说明：普利尼界"プリニ界《X》"的关卡开启条件参照"最强の敌击破"的奖杯说明，プリニガ-X为Lv4000，也是游戏中能力极强的敌人之一。将我方主要角色的等级提升到相应水准，配合诱饵战术会轻松不少。

练武制霸（银杯）

取得条件：完成全部练武关卡

奖杯说明：练武关卡共6关，开放条件详见前文。

「アイテム神」击破（银杯）

取得条件：击败道具海100层出现的道具神BOSS

特殊技ウォッチャ-（银杯）

取得条件：看过全部特殊技的演出动画

奖杯说明：特殊技不包括魔法，主要分为四大类：武器类特殊技、固定角色（包含客串角色与敌方BOSS角色）特殊技、魔物型角色特殊技以及人塔技。固定角色特殊技可参见前文的角色资料部分；武器类特殊技每个种类各有8个，其中6个为该武器熟练度WM达到21时全部习得，剩下2个配合道场习得；除剧情角色以外，客串角色以及敌方BOSS角色的特殊技在流程、后日谈以及分支剧情中都能看到（不包含道具海），玩家可以提前确认对方技能表以免遗漏，特别是那些同一周目内只出现一次且不加入我方的BOSS类敌人；魔物型角色的类别同样详见角色资料部分，每种类型的魔物均有6种不同的特殊技（其中1个为与人型角色的合体技）；最后的人塔技，整个游戏中只有4个，分别对应3~6人高的人塔攻击。

1亿ダメ-ジ（银杯）

取得条件：在战斗中给予敌人1亿的伤害值

奖杯说明：系列最经典的奖杯设定之一，其实相比较前几个银杯与金杯挑战已不是很难。除了开启修罗模式将敌人的等级调高、通过道具海反复修炼角色能力等传统育成方法，玩家也可以利用持有"集束爆弹"魔能力的角色，将其HP尽可能提高，在战斗中投掷出去同样能给敌人造成瞠目结舌的伤害。

オ-プニングアニメを见た（铜杯）

取得条件：看完游戏的开场动画

第1话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第1话

第2话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第2话

第3话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第3话

第4话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第4话

第5话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第5话

第6话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第6话

第7话クリア（铜杯）

取得条件：完成本篇剧情第7话

第8话クリア
铜杯

取得条件： 完成本篇剧情第8话

第9话クリア
铜杯

取得条件： 成本篇剧情第9话

最终话クリア
铜杯

取得条件： 成本篇剧情最终话

サブシナリオ「アサギ」
铜杯

取得条件： 完成アサギ的分支剧情，アサギ加入玩家队伍

奖杯说明： 角色加入方法详见"角色篇"说明，下同。

サブシナリオ「コガネスキ-」
铜杯

取得条件： 完成コガネスキ-的分支剧情，コガネスキ-加入玩家队伍

サブシナリオ「ペタ」
铜杯

取得条件： 完成ペタ的分支剧情，ペタ加入玩家队伍

サブシナリオ「田中デスダ-ク」
铜杯

取得条件： 完成田中デスダ-ク的分支剧情，田中デスダ-ク加入玩家队伍

サブシナリオ「ヴアルバト-ゼ&フエンリッヒ」
铜杯

取得条件： 完成ヴアルバト-ゼ和フエンリッヒ的分支剧情，两人加入玩家队伍

サブシナリオ「アクタ-レ」
铜杯

取得条件： 完成アクタ-レ的分支剧情，アクタ-レ加入玩家队伍

サブシナリオ「アルティナ」
铜杯

取得条件： 完成アルティナ的分支剧情，アルティナ加入玩家队伍

サブシナリオ「エミ-ゼル」
铜杯

取得条件： 完成エミ-ゼル的分支剧情，エミ-ゼル加入玩家队伍

サブシナリオ「バルバラ」
铜杯

取得条件： 完成バルバラ的分支剧情，バルバラ加入玩家队伍

奖杯说明： 通关后第二次正式加入，非流程中加入。

10万ダメ-ジ
铜杯

取得条件： 在战斗中给予敌人10万的伤害值

はじめてのキャラ作成
铜杯

取得条件： 第一次创建泛用角色

はじめてのオンブ
铜杯

取得条件： 第一次让人型角色骑乘在魔物型角色之上

はじめての海贼团击破
铜杯

取得条件： 第一次在道具海击破海贼团

はじめての力ずくで可决
铜杯

取得条件： 第一次在暗黑议会以武力通过议题

奖杯说明： 游戏中前期获得该奖杯有一定难度，利用デス党的议长效果，即便不去提升角色等级也可以轻松获胜。（详见系统篇介绍）

はじめてのボ-ナスステ-ジ
铜杯

取得条件： 第一次在暗黑议会以武力通过议题

奖杯说明： 第一次在道具海进入奖励关卡（概率极低）

はじめてのジオ全消し
铜杯

取得条件： 第一次消去关卡内的所有色带

はじめての共同作业
铜杯

取得条件： 第一次发动人型角色与魔物型角色的合体攻击

はじめての全灭
铜杯

取得条件： 第一次在战斗中被敌人全灭

魔界の中心で爱を叫ぶ
铜杯

取得条件： 在两名角色好感度最高的前提下使用合体攻击

好感度MAX同时10人突破
铜杯

取得条件： 好感度达到最高的角色突破10人

用心棒
铜杯

取得条件： 成功发动10次同伴掩护

奖杯说明： 掩护的条件是，角色处于防御指令中且与高感度50以上（1颗心）的同伴邻接，该同伴受到攻击便能进行掩护。

援护の鬼
铜杯

取得条件： 成功发动100次支援攻击

奖杯说明： 支援攻击不限定为普通攻击，不需要角色之间完全邻接，但需要角色之间的好感度尽可能高并且目标在支援角色的攻击范围内。

战斗会话ウォッチャ-
铜杯

取得条件： 看过100段战斗对话

奖杯说明： 游戏中所有的流程关卡以及绝大部分的后日谈、分支剧情关卡都各有3段战斗对话，一般来说正常通关即可解开该奖杯。战斗会话的触发方式为让拉哈尔、艾托娜、茜茜莉以及芙玻这几个主角相互邻接、或者攻击特定的BOSS角色。

ジャンプマスタ-
铜杯

取得条件： 在据点操作角色累计跳跃1000次

コンボマスタ-
铜杯

取得条件： 成功发动100次combo攻击

奖杯说明： combo攻击为多个我方角色对同一个目标发起的连续攻击，确认好攻击指令后选择"攻击开始"或"タ-ン终了"，攻击之间不能穿插辅助魔法。

连携マスタ-
铜杯

取得条件： 成功发动100次连携攻击

奖杯说明： 连携攻击为发动普通攻击的角色与十字邻接的同伴角色之间发动的协力攻击。

チ-ト大好き
铜杯

取得条件： チ-ト屋使用次数突破10次

はじめての操作キャラ变更
铜杯

取得条件： 通过暗黑议会的对应议题，变更在据点的操作角色

トレジャ-ハンタ-
铜杯

取得条件： 打开的宝箱突破100个

1亿HLの诚意を见せた
铜杯

取得条件： 向暗黑议会支付的贿赂金超过1亿

奖杯说明： 任意议题被否决后，选择"诚意を见せる"累计支付的贿赂金超过1亿。

ラハ-ルちゃんになる议题を可决
铜杯

取得条件： 在暗黑议会通过议题"どうしてもチヤホヤされたい"变为女版拉哈尔

诱爆注意
铜杯

取得条件： 投掷普利尼自爆并形成其它普利尼10连锁爆破

セ-ブアイコンコンプリ-ト
铜杯

取得条件： 看过所有的存档图标

奖杯说明： 存档图标在据点内名为"ガ邪ポン"的普利尼型扭蛋机内，支付一定的金钱且满足下表的条件可以活动（概率为1%），一共为6个，不包含DLC。

存档图标角色	可入手的ガ邪ポン类型	条件
茜茜莉	"普通"以上	完成第2话
女版拉哈尔	"高い"以上	完成第4话
2P艾托娜	"高い"以上	完成第4话
纯洁芙玻	"高い"以上	完成第9话
巴尔巴拉	"高い"以上	完成第3话
ゼノリス	"高い"以上	完成第5话

10人乘っても大丈夫
铜杯

取得条件： 作成10人以上的人塔

修行レベルアップ
铜杯

取得条件： 恶魔道场的修行等级提升

会话大好き
铜杯

取得条件： 与据点内的NPC角色对话1000次

マラソンランナ-
铜杯

取得条件： 在据点以及イノセント岛等设施内的移动距离超过42.195km

拿到本期专辑后相信《杀手已死》的中文版已经推出，平心而论本作的综合素质中规中矩，系统、操作、爽快感、画面、奖杯等部分的设计只能说是刚超出及格线少许的水平，而音乐、游戏性等方面则有待商榷。不管怎样，这都是曾为我们带来《杀手7》、《英雄不再》、《链锯甜心》等优秀作品的话题制作人须田刚一打造出来的个性作品，在这个游戏越做越像、换汤不换药的同类作品铺天盖地的游戏界里，正需要这种拥有自我风格的制作人为玩家们烹制出口味独特的“甜点”，让我们趋于麻木的味蕾品尝到与众不同的滋味。接下来就让我们将“爱与处刑”的主题贯彻到底吧。

文 狼来了　美编 心の永恒

杀手已死		角川Games	动作
PS3	Killer is Dead		日版
	2013年8月1日	本地1人	7200日元
	无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上	

系统解析

基本操作

指令	作用
左摇杆	移动 / 选择
右摇杆	调整视点
方向键	选择菜单项目
×	行动键 / 取消
○	防御 / 确定
□	攻击
长按□	范围攻击
△	破防攻击
L1	副武器模式
L2	治愈（学会技能后）
R1	爆发模式 / 在副武器模式中为射击
R2	切换副武器
R3	重置视点
L1+R3	蹲下
左摇杆 + ○	回避
START	暂停菜单

画面解说

①**体力槽**：体力扣光后游戏将迎来 Game Over。

②**血槽**：进入特殊的模式或使用特殊的招式时会消耗血槽，具体见后文。

③**当前连击数**：只要在连击数下方红色的槽自动清空之前成功以任何招式命中敌人（招式被敌人防住时不算），那么连击数就会继续累积。

④**连击等级**：连击等级的上限为 5 级，连击等级越高主角的攻击力越高，而且攻击的频率以及范围都会变大，连击等级最大时击杀敌人会触发“终审技”系统，后详。

⑤**BOSS 的体力槽**：一般将 BOSS 的体力扣光后需要等 BOSS 使出特定的招式后才能结束战斗，所以看到 BOSS 的体力槽清空后不可掉以轻心。

⑥**QTE 按键提示**：游戏里的 QTE 次数很少，而且按键也比较单一，基本不存在会让玩家反应不过来的 QTE。

⑦**副武器**：当前选择的副武器会以大图标显示在该项的上方，右下方的数字表示副武器当前的等级。

基本行动解说

通常攻击（スラッシュ）&连击（コンボ）

通常攻击只有连打□键这一种，成功命中后刀身会吸收从敌人身上溅出来的血液，同时也会积累连击数，随着连击等级的提升，刀身上会泛出蓝光，通常攻击的动作也会自动发生改变，此

外攻击范围和攻击力都会得到大幅度的提升。不过只要受到任何攻击，那么连击数就会立即中断，而且一段时间内不继续以招式命中敌人的话，连击也同样会中断。

副武器（サブウエポン）

副武器共有 4 种，随着主线流程的推进，蒙德只会取得其中的一种，其余的 3 种需要完成花花公子任务才可以取得。使用副武器时需要消耗一定量的血槽，个别副武器在血槽清空的状态下也可以射击，只不过性能会下降。4 种副武器的性能和作用如下：

●**通常射击（バレットショット）**：实用性最高的副武器，攻关不可或缺的好帮手。长按 R1 键可以实现连射，但血槽会消耗得很快，血槽清空时也可以使用，不过射击的频率会大大降低。它的特点是对付一些低级的杂兵，如果瞄得够准，可以一击爆头（ヘッドショット）将敌人秒杀。

●**钻头（ドリル）**：使用钻头时需要稍微蓄力才可以对前方攻击，它的主要作用是可以轻易地破坏敌人的盾牌或其他用来护体的装备，不过攻击距离不远且不能第一时间发动等负面因素限制了它的使用范围。注意个别墙壁或建筑物都只有用钻头的攻击才能破坏，总体来说更倾向于用来辅助收集的武器。

●**加农炮（チャージキャノン）**：使用加农炮时需要先按 R1 键进行蓄力，然后等画面中准星周围的一小圈蓄满，松键后即可射击。该武器的特点是攻击面积大而且威力也不低，在广阔的区域里可以先用连续回避与敌人拉开距离，然后再用加农炮一口气削减大量敌人的体力。升级后攻击范围会变得更大。

●**冰冻射手（フリーズシューター）**：被冰冻弹命中的敌人，动作会在短时间内变得缓慢，但是冰冻弹的设定其实很矛盾，因为敌人多的时候你很难找到机会用冰冻弹来降低个别敌人的速度，而单挑时又无需冰冻弹的辅助就可以直接开杀，因此该副武器的出场率非常低，另外血槽清空时也可以射击。

破防攻击（ガードブレイク）

顾名思义它的作用是破坏敌人的防御，攻击本身没有攻击力，连打后蒙德会施展出连续多段的小拳，最后一拳会将敌人吹飞，除了一些低级的杂兵外，其余大部分的敌人都需要利用最后一段判定来破防。另外破防攻击虽然没有攻击力，但是成功命中敌人时也会累积连击数，因此当敌人只剩下一个的时候，可以考虑利用破防攻击将连击等级提升至上限，然后再发动“终审技（后详）”来取得一些道具。

TIPS | 一周目普通难度主线流程通关约 7 小时

©GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.

防御（ガード）

防御可以无伤抵挡大部分敌人的近身攻击和弹类的攻击，而遇到敌人的一些蓄力攻击（通常会带有紫气提示）时，使用一般的防御也许会削减蒙德的体力甚至有无法防御的招式，这种时候就可以尝试使用“及时防御（ジャストガ－ド）”。与一般防御不同的是，及时防御可以抵挡的攻击种类更多且不会削减体力，此外利用及时防御抵挡住敌人近身的攻击后，蒙德会顺势化解敌人的攻势，比如将敌人摔出去又或者是推开等等，学会特定的技能后还可以在及时防御后实现追击。及时防御的时机是敌人的攻击快要命中自己的时候按防御键，虽然这一瞬间会有红光提示，但在混战中基本无法通过目押红光来及时防御，因此还是需要玩家掌握敌人出招后的攻击时机。

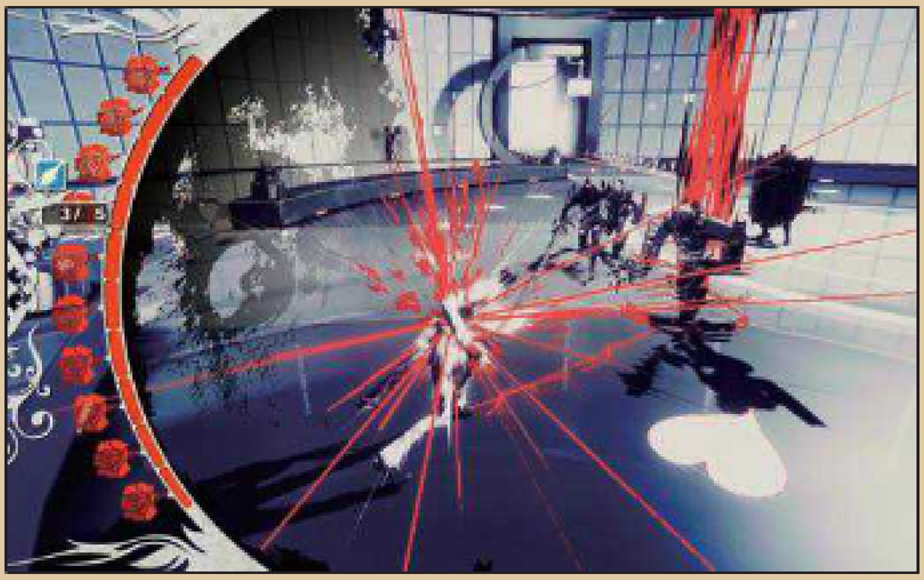
回避（ドッジ）

推动左摇杆后再按防御键，蒙德就会使用回避行动。回避行动总共有4种，分别对应前后左右方向，其中左、右以及后方向都只能回避一次，而前方向则可以连续多次回避（需要学会对应的技能），因此前方回避的实用性和安全性是所有回避中最高的。当然，战斗中还要根据敌人招式的攻击方向以及特性来选择最合适的回避方向。平时利用前方连续回避来跑路也是缩短过关时间的技巧之一。

特殊行动解说

肾上腺素爆发（アドレナリンバースト）

战斗中按下R1键，蒙德就会解放力量进入爆发模式，该模式中血槽会缓缓减少，配合左摇杆选定敌人后再按□键，如果对象是一般的杂兵或者是无防备、处于眩晕状态中的中上级兵种，那么蒙德就会使用核心系统“肾上腺素爆发”将任何距离中的敌人一击必杀，成功秒杀敌人后会消耗血槽中的一朵玫瑰。注意对付持有盾牌的敌人，或者是中上级的兵种时，发动肾上腺素爆发前需要先打碎它们护身的装备或者将它们打晕，否则招式会被敌人硬生生地格挡下来。



回避爆发（ドッジバースト）

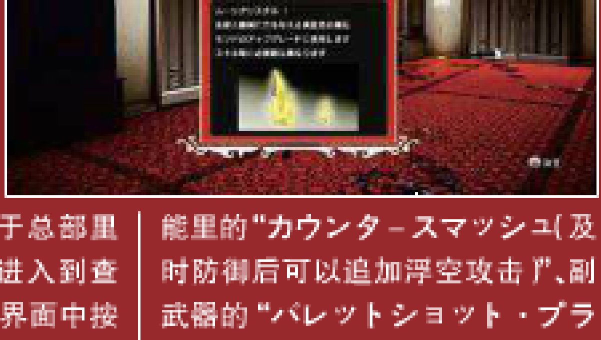
回避爆发的触发条件其实与及时防御类似，都是在敌人的攻击快要命中蒙德的一瞬间，此时输入回避的指令，成功后画面会瞬间变色并拖慢，屏幕中央还会出现□键的提示让玩家使用回避爆发，按键后蒙德会立即冲到敌人面前，我们要做的是迅速连打攻击键来给予敌人重创，如果敌人的体力不多还会顺势以帅气的动作结果敌人。回避爆发的优势不仅在于转守为攻、给予敌人大量伤害，最重要的是能瞬间累积大量连击数，这在杂兵战时是相当重要的。

终审技（ファイナルジャッジメント）

当连击等级提升至上限的5级，以该状态给予敌人最后一击时，整个画面会停止，屏幕中间会出现手柄上的×、○、□、△键图标，在图标周围一圈的倒计时结束前选择输入4个按键中的其中一个，蒙德就会对敌人施展帅气的“终审技”，无论选择哪一个按键，接下来的攻击都是一击必杀，不同的是敌人死后会掉落不同的道具，4个按键对应的招式名称以及取得道具如下：

×——处罚，掉落回复体力的“螺丝（ワイヤ－シナプス）”
○——暗杀，掉落提升血槽上限的“血色玫瑰（ブラディロ－ズ）”
□——执行，掉落升级技能的点数“月之结晶（ム－ンクリスタル）”
△——虐杀，掉落提升体力槽上限的“体力宝石（ヘルスジエム）”

道具&升级要素



干掉敌人或者打碎场景里的一些物体后都会掉落一些道具，除了前面终审技里提到的四种道具外，还有一种用来回复血槽的“敌人的核心（ワイヤ－コア）”。

在关卡中进入暂停菜单后选择第一项或者于总部里选择对应的选项后就会进入到查看当前状态的界面，在该界面中按R1键就会切换到升级界面，可以升级的要素从上往下分为三种，分别是攻击、副武器以及特殊技能。升级技能时建议优先点亮攻击技能里的“カウンタ－スマッシュ（及时防御后可以追加浮空攻击）”、副武器的“バレットショット・プラス（尽早升满对战斗有很大帮助）”以及特殊技能里的“ハイモビリティ（增加连续回避的次数）”、“ヒ－リング（将血槽转化为体力）”。

TIPS | 在标题菜单中的VOICE选项中可以更改字幕和语音，游戏里内置了英语和日语，非常贴心。

任务的种类

游戏中一共有 4 种任务，分别是主线（メインミッション）、分支（サブミッション）、花花公子（ジゴロミッション）以及美女护士斯卡蕾特的挑战（スカ－レットチャレンジ），严格来说斯卡蕾特的挑战也属于花花公子任务的一种，下面为大家介绍一下每种任务的特点。

●主线：主线任务的流程一般都是委托人前来说明任务的目的，随后就由玩家扮演的蒙德去找到处刑的目标，最后剧情还会峰回路转一下。游戏的主线流程较短，剧情也比较隐晦，笔者打了几遍都没搞清楚前因后果……

●分支：相比起较为正统的主线流程，分支任务的内容就相对多彩一些，不过主要目的还是干掉指定的目标，其中个别任务用来刷钱非常便利。

●花花公子：在战斗中打打杀杀后就来花花公子任务里边治愈一下心灵吧！花花公子任务并不是随时可以接受的，需要先在主线或者分支任务中进行一段时间，然后妹子们就会随机来电告诉玩家“我想你”，接着完成当前任务后就可以看到对应妹子的花花公子任务处于点亮的状态。

进入任务等过场结束后画面中会出现一些计量槽，左侧人头形状的图标是兴奋度槽，当该槽蓄积到 1000 以上时就可以按 R1 键选择礼物送给妹子，妹子们对礼物的喜欢都不一样，收到礼物后画面中间的下方会出现爱心槽，将槽填满后妹子就是你的了！如果没有填满则要继续蓄积兴奋度再次送礼物。右边的红色槽则是好感度槽，当该槽清空时就会宣告把妹失败。

提高兴奋度槽的方法是按 L1 键凝视妹子，配合右摇杆可以凝视妹子除脸部以外的其他部位，一般是胸部或大腿，凝视得越久，兴奋度就提升得越快，但要注意如果在妹子看着你的时候凝视脸以外的地方，右边的好感度槽就会下降，不过只要稍等片刻，好感度槽就会自动回复。同一个部位在凝视取得兴奋值后，如果立即再凝视相同的部位，那么兴奋值不会增加，需要看看其他部位再回过头来看该部位，兴奋值才会重新增加。

花花公子任务的流程简单来说就是等妹子的目光离开玩家时，玩家就要迅速以极为“绅士”的手法操控右摇杆，将目光凝聚在她们的敏感部位，等妹子回过头来时，我们也要绅士地看着她们的脸伪装成好好先生。完成花花公子任务的最大好处，那就是可以取得流程以外其余的 3 种副武器，多刷几遍同一个任务将评价刷到 AAA 时还能解锁对应的奖杯。

●斯卡蕾特的挑战：前边说过护士美眉的挑战也属于花花公子任务的一种，只不过相比起打情骂俏收礼物，护士美眉更喜欢好身手的男人。玩家需要在主线流程中找到隐藏在关卡里的斯卡蕾特才能解锁对应的挑战任务，每关的具体位置可以参考流程部分。已经解锁的任务随时可以挑战，成功挑战后会得到兴奋值作为奖励，蓄满 1000 点后在选择挑战任务的菜单里的最下面会追加一项，点选它后就能看到护士美眉野性的一面了哟－之后她会送玩家一副“鬼畜眼镜”并教玩家怎么用。具体用法是在花花公子任务中按 R2 键将眼镜带上，如此一来不仅可以“看穿”妹子们的大部分衣服，凝视时还会取得大量的兴奋值，另外画面中也会显示何种礼品比较适合这位妹子。

流程收集&高评价指南

开始之前

关于高评价 AAA 的挑战，没有特别提出的都以 Easy 难度为准，装备为默认装备，注意每个任务的打法并不是惟一的，后面的分支任务和挑战任务同理。

Episode 1 月を选んだ男

秘密奖励	
种类	达成条件
救出手当	基本条件：自动弹开敌人的子弹数在 5 发以下 最大条件：不让蒙德作出任何自动弹开子弹的动作
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

交代剧情的章节，一路追随着前方朝自己开枪的 NPC 前进即可，我们的男主角蒙德（モンド）会自动挥舞手中的刀将子弹全数弹开。

AAA攻略

过场结束后立即按左摇杆的↓方向转身，因为 NPC 在开场后会迅速举枪朝玩家射击，如果我们背对着他，他就会放下武器稍等片刻后再重新举枪，利用这个特点可以有效地抑制他的攻击频率，此外转身后要迅速转回来往过道的左或右前方移动，再次举枪的 NPC 在被背对过之后一般只会往过道的中央射击。选择最高难度来打这一章的流程，熟练后可以将时间控制在 45 秒左右过关，过关后会取得 50 万以上的金钱，用来刷金钱相关的奖杯非常轻松。

Episode 2 KILLER IS DEAD

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

一般战斗的教程关，基本上只要对着沿路中出现的敌人连打攻击键就能轻松杀敌，来到最后的房间触发剧情后完成 QTE 连打即可过关。

AAA攻略

利用任务开始后出现的敌人满足秘密奖励的条件，使用 30 次以上破防攻击，然后再在高连击数的状态下用通常攻击干掉敌人争取蓄积更多的血槽，接下来所有的敌人都用肾上腺素爆发一击秒杀，只要时间不要太慢的话可以轻松取得 AAA 评价。

TIPS 游戏的难度从易到难分别为简单（Easy）、普通（Normal）、困难（Hard）、非常困难（Very Hard），前面三个难度在游戏初期就可以选择，最后一个难度需要任意难度通关一次后才会解锁。

Episode 3 痛い女

秘密奖励	
种类	达成条件
害虫手当	基本条件：BOSS 战中只受到少量由小蜘蛛造成的伤害 最大条件：BOSS 战中完全不受到小蜘蛛的伤害
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

可以自由行动后先不要进入左前方的起居室，从右边的楼梯来到二楼可以找到**斯卡蕾特**，与她对话可以解锁**コンボチャレンジ** 1。接下来回到一楼进入起居室触发剧情，随后原路返回来到异空间的大厅里，过场后进入一旁自动打开的门触发战斗，该战中可以学会防御、回避以及破防行动，全灭敌人后按 × 键捡起地面上的蛋糕。

离开房间后将蛋糕交给女性 NPC，接着面向她，注意观察左侧地面上的巨型红心，只要站在上面片刻，红心就会变成平台升起，我们就可以在上方找到**斯卡蕾特**解锁**カタナチャレンジ** 2。对话结束后进入女性 NPC 右手边楼梯上方的门来到庭园，与新种类的敌人交手时先防御它的招式，然后在它出招后的硬直时间里进行攻击即可，将其打出踉跄后系统提示用“肾上腺素爆发”来秒杀敌人。战斗结束后调查中央的植物，从进来的门离开时可以打碎两旁的雕像来取得回复道具。

将植物交给刚才的妹子后进入自己身后打开的门，靠近蒙德的助手——美香（ミカ）触发过场，随后用副武器射击四周墙壁上的 4 个烛台，动作要快，烛台熄灭后过一段时间会自动点燃。用破防攻击摧毁黑暗中发出微弱绿光的墙壁，捡起墙后地面上的道具回到大厅开战顺便熟悉一下“终审技”系统，战后将道具交给妹子就可以通过钢琴键阶梯进入上方绿色的大门。进门后将通路两旁的雕像打碎可以找到**斯卡蕾特**解锁**ターゲットチャレンジ** 1，随后进入尽头的门触发 BOSS 战。

BOSS 爱丽丝

BOSS 在地面上的近身攻击主要有两种，一种是不带紫气可以防御的普通攻击，另一种则是不可防御的蓄力紫气攻击，后者看到紫气后迅速往后方回避拉开距离即可全身而退，前者因为攻击时机较好掌握，我们可以尝试及时防御或者回避爆发，成功及时防御后 BOSS 会痲痪一段时间任玩家宰割，相比起回避爆发而言更加安全。体力不多或者受到多次的攻击时，BOSS 可能会进入全身散发出紫气的暴走状态，该状态下它的移动和攻击速度都会大幅提升，防御或回避时要做好准备。

BOSS 在地面呆了一阵子后会爬到墙壁或天花板上，在天花板时一般都会朝蒙德射出紫色的酸液弹，用回避躲开即可，期间要迅速用副武器将它从上方射落到地面，惨叫着跌落到地面的 BOSS 会处于无防备的状态，如果此时它的体力已经清空，就可以发动肾上腺素爆发来砍掉它的一条腿，注意必须满足 BOSS 体力清空且处于无防备状态中这两个条件时肾上腺素爆发才能奏效。

依次砍掉 BOSS 的两条腿后它的头部会伸长，随后它只会在墙壁或天花板上徘徊，并且会朝玩家丢小蜘蛛，小蜘蛛的体力很低，建议先清理掉它们再用副武器将 BOSS 射下来，重复这个步骤几次扣光它的体力就可以用肾上腺素爆发来结束战斗了。

AAA攻略

一般的杂兵战尽量用肾上腺素爆发来解决以取得加分，可以活用隐藏在关卡中的斯卡蕾特来补充血槽。BOSS 战时要满足秘密奖励的条件：不被 BOSS 丢出来的小蜘蛛伤到，建议将通常射击（バレットショット）相关的技能升到顶级再来挑战，因为只要火力够密集，那么当 BOSS 爬到天花板上时往往来不及丢小蜘蛛就被我们射下来痛宰了。

过关后解锁要素

礼物商店和技能升级开放；花花公子任务“Mondo Girls 1 情热の我尽娘”开放；分支任务“害虫处刑”开放。

Episode 4 月を奪った男

秘密奖励	
种类	达成条件
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

进入屋子干掉一波敌人，打碎分布在场景里的绿色瓶子可以获取一些道具，接着进入一侧角落里的门，通道尽头有手持盾牌的新兵种，除了可以用破防攻击撕开对手的防御外，也可以用回避闪躲到它们的后面再进攻。歼灭它们后进入绿色主题的房间，全灭敌人然后进入画像里。左前方角落有两个绿色瓶子，打碎它们后可以用副武器“钻头（ドリル）”将挨着瓶子的墙壁破坏掉，和墙后的**斯卡蕾特**对话解锁**トリックチャレンジ** 1。随后通过楼梯来到二楼，不要进入眼前的门，右转将通道中惟一的一个瓶子打碎后会出现指纹扫描器，扫描后一楼的门会打开，进入门后的房间打碎瓶子找到**斯卡蕾特**解锁**ターゲットチャレンジ** 3。

收集过后回到二楼进门，眼球型的新敌人用远程副武器将其击破，注意当它体力不多时会自爆，因此不要靠近，此外它还会放出小型的眼球来袭击玩家，小眼球的攻击是直线型的光束，出招前有明显的准备动作，只要不呆在它攻击的轨迹上即可。解决掉眼球后墙壁中刷出敌人，干掉它后通过刚打开的门回到最初的大厅。此时远处的壁画里刷出手持镰刀型武器的新敌人，该种敌人的攻击方式和一般的杂兵类似，只是攻击意识和攻击力更高。

全灭敌人进入壁画，接着一路杀敌来到有指纹扫描器的房间，通过扫描器打开大厅另一幅壁画的通路，进入该壁画后依旧是前进 + 杀敌，最后会再次回到最初的大厅，此时先不要进入一楼中央的壁画里，来到二楼中央的露台处可以看到**斯卡蕾特**，对话后解锁**サバイバルチャレンジ** 1。随后进入壁画里来到广阔的区域，清理掉大批的敌人后来到 BOSS 战的环节。

TIPS 每个任务结束后都会进入结算画面，根据玩家的表现会给予对应的评价等级，最高评价为 AAA。过关时间、是否无伤、是否达成关卡中的秘密奖励条件、是否使用了肾上腺素爆发干掉敌人等等都是影响评价的因素。

BOSS 大卫

ディヴィッド

本战分为两个阶段，第一阶段BOSS使用单刀，远距离的剑气攻击不可防御，看到他的蓄力动作后左右回避就可以轻松躲开，不慎被命中的话要迅速转动左摇杆来解除眩晕状态；另一种攻击是蓄力原地爆气后朝玩家突进，回避方法同剑气攻击；最后是近距离的挥刀连砍，该招可以防御，对操作有信心的玩家可以尝试及时防御或者回避爆发，后者可以瞬间扣取BOSS大量的体力，但要注意在回避爆发结束后要立即回避BOSS的反击，如果时间掌握得当可以再次触发回避爆发，爽快至极。

扣光BOSS的体力后发动肾上腺素爆发触发连打攻击键的QTE，之后进入BOSS使用双刀的第二阶段，该阶段中剑气攻击的次数会增加，原本的蓄力突进会变成蓄力后瞬移到蒙德当前所处的位置，回避时需算好提前量。此外大卫和前面一关的爱丽丝一样，体力不多或者受到多次的攻击时会进入爆气状态。最后要注意的是两个阶段中，BOSS不仅会用防御抵挡玩家的进攻，受伤时也偶尔会通过瞬移来反客为主，因此要时刻注意BOSS的动向，觉得情况不妙时就立即防御或者回避切勿贪刀。建议点亮技能升级菜单中从上往下第三排、左起的第一个技能来强化回避行动的性能。

AAA攻略

本关没有什么特别需要注意的地方，同样是遇到敌人后先满足秘密奖励的条件，及时防御15次以上，然后多用肾上腺素爆发杀敌，个别敌人要先破防或者将它们打至眩晕才能用爆发干掉，眼球敌人建议用副武器快速击杀，只要不要Game over或者损血太多即可取得AAA。

过关后解锁要素

花花公子任务“Mondo Girls 3 极上の芸者娘”开放；礼物商店追加新商品。

Episode 5 梦を食らう女

秘密奖励	
种类	达成条件
幻觉手当	基本条件：击倒5个以上BOSS的分身 最大条件：击倒15个以上BOSS的分身
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

关卡开始后朝着前方远处海面上的岩石移动，接着顺着岩石右边的小路继续往前走，来到特定的地方后触发过场。随后顺着前方海面上自动生成的道路朝着月亮的方向移动，同样是来到特定的地方后进入过场。过场后转身可以看到远处右前方自动生成的路，朝那个方向移动时还会有紫烟冒出来，从紫烟后方的小路继续前进来到一个小岛触发剧情，随后从小岛左侧的通路往前走一段距离就会进入BOSS战。

BOSS 谜之女性

战斗开始后BOSS会放出分身，场上连同BOSS本体在内会有4个敌人，它们的攻击方式主要是远程的镭射光束，因为是直线型的攻击，任意回避即可轻松躲开，需要注意的是如果本体携同分身同时使出光束，该合体技会有牵引的效果，玩家一定要迅速集中攻击任意一名敌人打断它们的攻击，否则被吸到光束中央会受到巨大的伤害。

蒙德的攻击对分身不奏效，首先分身会歪曲自己周围的空间，蒙德的攻击很难命中，而且就算命中了数次也只能使分身短时间地消失，不会削减本体太多的体力，片刻后BOSS还会继续放出分身让场上保持有4个敌人。分辨本体和分身的方法其实很简单，本体有时候会变成若隐若现的透明状态，只要上前砍它一下，视点立刻就会自动切换到BOSS视角，玩家需要在这种特殊的视角下给予BOSS本体一定的伤害才能恢复到正常视点。

在BOSS视点时它基本只会左右手轮流放出光弹状的攻击，非高难度时就算被光弹命中也不会扣取蒙德过多的体力，想节省时间的话可以试着硬拼，否则就根据光弹的攻击规律来闪避。另外其他分身也会在BOSS视点时对蒙德射出光束，因此推荐先在正常视点中适当地削减分身的数量，然后趁分身恢复过来之前攻击本体，如此一来我们就可以在BOSS视点时集中精神对付BOSS。扣光本体的体力后发动肾上腺素爆发即可结束战斗。

AAA攻略

注意多以攻击命中几次BOSS的分身，推荐在分身施放光束时上前进攻，因为出招时分身无法歪曲自身周围的空间，而且也不会移动躲避，另外注意速战速决不要损血太多即可。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品。

Episode 6 耳を夺った男

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现2次以上爆头 最大条件：用副武器实现15次以上爆头
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

一上来就要和大量的敌人战斗，情况混乱的时候多调整视点来掌控局势，多追求及时防御和回避爆发可以迅速杀敌，前期尽量用攻速较快的破防攻击来积攒连击数，利用连击等级5触发的终审技可以取得大量的道具。战斗后进入前方的隧道，来到尽头时身后的路会自动封闭，同时新敌人出现，只不过该种类的敌人基本上还是一般杂兵的马甲，用一般的方法对付即可。场景中有很多柱状的物体，攻击它们会发生爆炸，注意不要被暴风误伤，引爆它们后可能会取得少量的道具。

在通路尽头左转进入下一个战斗区域时会刷出远程的敌人，这里建议先不要引出敌人，利用远程副武器将左侧上方的多个柱状物体引爆放下通路，然后再前进引出敌人，如此一来就可以在远程敌人刷出来后以最高效的近战将它们歼灭，否则就要一边应付周围的敌人一边提防远程敌人从远处的偷袭，相当棘手。消灭掉这一波敌人后借助放下来的通路前进到一个广阔的区域，此时会刷出大量的敌人，不过我们的援军薇薇安（ヴィヴィアン）也

TIPS | 注意通关后想继承之前的内容继续游戏时，要在标题菜单中选择CONTINUE而不是NEW GAME，否则系统会询问你是否要删除以往的记录从零开始。

会前来助战，不想趟浑水的话可以专心回避将全部敌人交给薇薇安来对付。

薇薇安离去后可以看到区域中有楼梯，而楼梯下方藏有不少可以打碎的容器，**斯卡蕾特**就藏在其中一个的里边，找到她解锁**カタナミッション** 3。随后来到楼梯上方会出现一个外强中干的敌人，战斗开始后迅速用副武器将空中的任意一个敌人击毁，接着与地面的敌人拉开距离再摧毁另一个空中的敌人，那么剩下的一个敌人就任玩家宰割了。战后先捡起敌人的头部，然后再接触一旁的扫描器打开通路。

过场后来到环形电梯间，先从环形通道右边的楼梯来到2楼的中央区域，此时会刷出近战和远程的敌人，远程敌人的体力很低，用副武器可以快速消灭，也可以尝试用爆头来满足秘密奖励的条件，全灭敌人后在中央区域的终端机上扫描指纹打开前往3楼的楼梯通路。一上到3楼就能看到左前方的扫描器，扫描后能打开一旁的房间门，不过房间里面没有任何敌人或道具，所以不

用管它直接右转来到中央区，接触这里的终端机后中央区会旋转，控制终端机使中央区旋转两次后回到外围打开房间门，进门后右转再接触另一个扫描器就可以炸开墙壁找到**斯卡蕾特**解锁**コンボチャレンジ** 2。

回到中央区再旋转一次，来到外围的房间里开启最终终端将3楼的通路都连接起来，进入外围绿色的门，进门后前方有绿色的楼梯，楼梯右侧的箱子里藏着**斯卡蕾特**，对话解锁**トリックチャレンジ** 2。接着从楼梯来到4楼，将区域里的敌人全灭后拎着它的头去扫描，然后开启多个终端，最后会在中央区启动外围的电梯并有巨型的新敌人连同杂兵一起登场，杂兵会不断刷新维持在两名，这里是刷秘密奖励的好地方，巨型敌人的移动缓慢，等它靠近后用连续回避拉开距离，然后再用杂兵刷爆头次数。

一段时间后外围的电梯会抵达，不想恋战的话可以直接进去触发过场前往BOSS战区，如果想对付大型敌人取得一些升级点数，可以用副武器射击中央区上方的电器，被电器砸到的敌人会短暂地眩晕，此时可以上前进攻，片刻后它就会恢复过来并防御蒙德的招式，利用回避绕到它的背后进攻即可，最后用肾上腺素爆发搞定收工吧。

BOSS 维克托

ヴィクター

与维克托的战斗有三个阶段，分别是双手→单手→无手。第一阶段中它的攻击方式有远程的直线型光束、近身可以防御的拳击以及不可防御的回转攻击，推荐的打法是拉开距离引诱它使出准备动作明显且硬直很大的远程光束，然后迅速靠近对无防备的BOSS输出，看它恢复过来后可以拉开距离重复之前的步骤。扣光它的体力后它会伺机使用飞拳，出招后它的拳头会卡在墙上，此时根据提示发动肾上腺素爆发砍断它的一条手臂进入第二阶段。

单手阶段中BOSS的机动性大增，它会追着蒙德不放，因此近身缠斗是少不了的，出招前会爆发出紫气的招式不可防御，其他都可以挡下来再反击，看到紫气就往后方回避，时机得当还会触发回避爆发。BOSS偶尔会躲在天花板上袭击蒙德，只要注意观察它的动向便不会有太大的威胁。同样是扣光它的体力后等它使出特定的招式，用肾上腺素爆发砍断它的另一只手臂后进入最后阶段。

场景开始崩塌后玩家需要在两分钟内将不断打酱油逃跑的BOSS干掉，平时它会像无头苍蝇一样到处乱跑，利用回避行动的高速移动可以迅速靠近它进行输出，看到它蓄力后就躲到场景里的喇叭后方避开它的大范围攻击。

AAA攻略

流程中的一些要点可以参考流程攻略，任务中个别会防御或者皮糙肉厚的敌人可以用强化过后的加农炮快速击破，就算打不死也能将其击晕然后用肾上腺素爆发解决，秘密奖励条件在过关迅速、损血少的前提下只要满足爆两个敌人的头就可以了。BOSS战时同样可以借助加农炮来重创BOSS，总体来说本任务要取得AAA没有什么难度。

过关后解锁要素

分支任务"逞しいヘッドフォン"和"绅士の嗜み"开放。

Episode 7 暗に消えた虎

秘密奖励	
种类	达成条件
美女手当	基本条件：找到1次斯卡蕾特 最大条件：找到3次斯卡蕾特
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

通过细长的过道来到尽头，砍碎中间的雕像后出现新敌人，尽量与该种敌人近战，距离稍远的话它们会使用不太容易躲避的远程攻击。全灭敌人捡起地上的卷轴，通往庭园的大门会打开。进入庭园后要收集匿藏在雕像里的5个卷轴，靠近卷轴时会有特殊的音效提示，蒙德左手也会闪光，注意个别雕像的位置是无法抵达的，需要用远程武器打碎，打碎后会出现不同种类的敌人，解决掉敌人才能得到卷轴。我们以进入庭园后的位置为起点，5个卷轴的位置如下：

①右转往前走看到前方地面上的几个栅栏，栅栏左侧的通路上有驻守的敌人，靠近时会有短暂过场，而它所处的桥梁下方的水中有一个雕像，需要用远程武器打碎。

②还是①中提到的那条桥，过桥后往前走看到左右分岔路，选择右边的通路往前走一小段距离就会看到右侧的缺口，转进去再左转过桥，将眼前地面上的植被砍掉就可以找到雕像。顺带一提，在看到缺口的地方继续往前走可以发现左前方的瀑布，用远程武器将瀑布上方的眼球干掉就可以炸开瀑布找到**斯卡蕾特**解锁**カタナチャレンジ** 1。

③回到庭园入口处，这回左转穿过栅栏会看到右前方的桥梁，过去后直接左转而不是穿过前方的另一条桥梁，左转后会看到前方湖面上的一些石头，雕像就藏在石堆中，稍微靠近一点就能看到。

④回到庭园入口处，左转穿过栅栏后不要穿过右前方的桥梁而是顺着左边的道路一直前进，可以看到远处的一间小屋，小屋里的天花板上藏有雕像。

TIPS | 游戏在播放过场时无法暂停，但是可以先按任意按键令屏幕右下方显示跳过过场的提示，然后按START键即可跳过。

砍掉以取得大量的道具。砍掉全部竹子后朝屋子的方向调整视点，应该可以看到屋顶上方的最后一个雕像，直接射击雕像就会自动回到屋子附近开战。

⑤取得上一个卷轴后继续顺着左边的道路一直前进到庭园的出口广场，广场左侧有一扇打开的门，进门后可以看到屋子，立即右转走到尽头再左转走到尽头，可以看到需要用钻头才能破坏的岩石，打碎岩石后进入小竹林，其中有一颗发光的竹子是**斯卡蕾特**的伪装，和她对话解锁**カタナチャレンジ** 4，建议将全部竹子

集齐 5 个卷轴回到出口广场，大门会自动打开，接下来小心翼翼地贴着大门左侧慢慢走进去，千万不要一口气穿过大门，否则来到特定的地方后就无法和大门左边内侧的**斯卡蕾特**对话取得**コンボチャレンジ** 1 了。最后一直往前冲吧，穿过远处的大门后进入 BOSS 战。

BOSS 浜田山

该战有三个阶段。第一阶段为驾驶摩托车与 BOSS 展开激烈的高速攻防战，注意撞到前路上的障碍物会扣血，我们的目的是利用 × 键加方向强行和 BOSS 交换左右的位置，让 BOSS 撞上障碍物，同时也要通过左右摇杆来避开一些小的障碍物，还有不断地按攻击或防御键来化解 BOSS 靠近后的攻击并给予他一定的伤害。该阶段的总体难度不高，注意如果 Game Over 了是不能使用美香复活卷的。

第二阶段与持刀的 BOSS 战斗，基本上以防御 / 回避反击的打法来输出，从背后靠近 BOSS 时他有极高的几率对自己的背后使出快速的挥刀攻击，如果能掌握好他出招的时机配合回避爆发，战斗很快就结束了。

BOSS 的蓄力攻击不可防御，看到准备动作后要及时向后方回避，跳跃攻击可以防御然后触发连打 QTE，扣光他的体力后发动肾上腺素爆发将战斗推进到最后一个阶段。

对付老虎附体的 BOSS，打法基本和前一个阶段相同，循环“引诱 BOSS 出招→后退回避→进攻”的步骤即可。他的攻击范围很广，但由于动作较大，很容易反应过来发动回避爆发，注意进攻时不要贪刀，否则容易被他的投技抓到。扣光体力后用肾上腺素爆发结束战斗。

AAA攻略

秘密奖励的条件是找到斯卡蕾特三次，如此简单的分数奖励务必完成，其余需要注意的地方是熟记几个雕像匿藏的地点，尽量节省过关的时间，不能直接用肾上腺素爆发秒杀的敌人就交给加农炮来对付吧。BOSS 战只要依照一般的打法保证不死结束战斗即可。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品；分支任务“守卫の街”、“危险运转”和“咒いの时间”开放。

Episode 8 梦で踊る女

秘密奖励	
种类	达成条件
复仇手当	基本条件：特殊战斗时只攻击大卫 最大条件：无
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

章节开始后笔直地往前移动，来到边缘附近时湖面上会生成通路，在通路中往前移动时会刷出敌人，将它们歼灭后来到尽头回到过去的场景。杀光场景中的敌人后进入尽头右侧的门，接下来基本都是一本道的杀敌前进。来到终点时触发过场，随后会切换到特殊的战斗画面，玩家的目的是从眼前的 5 个敌人里面通过左摇杆选定大卫然后按攻击键，一段时间内没作出选择的话会受到敌人的攻击，成功攻击大卫数次后就会再次触发过场过关。

AAA攻略

很容易就能达成最高评价的一关，杂兵战的要点和以往的相同，BOSS 战时注意不要打错人就能顺利取得秘密奖励的加分。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品。

Episode 9 星を盗んだ巨人

秘密奖励	
种类	达成条件
气绝手当	基本条件：只被飞行器敌人的攻击打晕 1 次 最大条件：1 次都不被飞行器敌人的攻击打晕
强韧手当	一次都不死的前提下过关

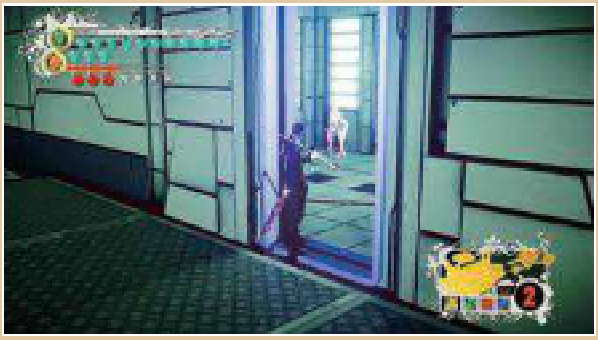
流程指南

漫长的过场结束后关卡正式开始，往前走一点就会刷出敌人，建议先迅速干掉地面中的敌人来积攒血槽，然后再尝试用爆头的方式秒杀远处的敌人，高处敌人死后掉出来的道具，只要靠近他们所处的位置的下方就能取得。一直前进需要通过楼梯来到上层利用机枪射击远处的敌人，随后还要射击通路中的巨大油罐来开路，射击完油罐后可以看到不少箱子，打碎其中一个会找到**斯卡蕾特**解锁**サバイバルチャレンジ** 2。

一路杀敌前进到绿色的电梯门前，门自动打开后刷出新敌人，注意躲开它的不可防御蓄力攻击，其余的攻击手段都威胁不大。接触电梯里的终端往上移动后画面中会出现倒计时，我们的目的是迅速全灭区域里的敌人，然后连接每个房间的红色门就会变成蓝色的可通过状态，因为门不多，地形也不复杂，玩家只要循序渐进即可来到最终的巨大区域。期间需要捡起敌人的头部来扫描一次，然后进入有“EXIT”字样的门通过楼梯来到上层。

来到上层后进入第一个蓝门，门后会刷出大量敌人，全灭它们后先不要进去右侧的蓝门，而是一直往前走将拦路的木箱全部打碎，前进左转进蓝门，然后再左转走到尽头看到角落里有一堆箱子，箱子后面的墙上可

TIPS 不小心 Game Over 时，如果持有在商店中购买的“美香的复活卷(ミカチケット)”，那么使用后就可以让蒙德原地复活，不过复活之前需要连打□键，速度还不能太慢。



以用钻头破坏掉，里面藏有**斯卡蕾特**，对话解锁**ターゲットチャレンジ** 4。接下来进入前边说的蓝门来到广阔的区域，中间巨型敌人左右两边的杂兵可以用肾上腺素爆发秒杀，只不过一段时间后它们还会再次刷新出来，推荐打法是先秒杀两个杂兵，然后绕到大型兵种后边输出，将它打到跪在地上时就可以用肾上腺素爆发来解决掉了，最后再对付上方的两名远程敌人。

全灭敌人后开启大门后电梯，电梯往上方移动时会不断刷出敌人，利用破防攻击尽快将连击等级打满，然后再用终审技来对付所有敌人，顺利的话战斗结束后可以取得大量的道具。从电梯出来后稍微往前移动刷出敌人，干掉它们捡起头部扫描放下桥梁，过桥时背后刷出敌人，不过片刻后薇薇安就会过来救场，我们可以专心回避敌人的射击。过桥后进入眼前的房间里接触终端机升起外面的另一台终端，前往另一台终端时右侧的门里边藏有**斯卡蕾特**，解锁**ターゲットチャレンジ** 6 后开启终端旋转桥梁。

过桥后刷出敌人，右边的门里有一些箱子，左边的门则是前往巨人 BOSS 所在的建筑物外围。顺着外围往上走会遇到敌人，全灭敌人后巨人会帮我们开路，绕到上方进入蓝门，靠近终端时敌人出现。继续往前走巨人会用光束扫射整个场景，我们要依靠场景里的建筑物抵挡它的光束，然后伺机前进，途中注意不要被飞行器偷袭导致无法满足秘密奖励的条件。

从巨人光束区尽头外围的路来到下一个房间后刷出新敌人，对付它的方法同样是绕背输出，砍个几刀就拉开距离看看情况，技术好的也可以一直在背后输出，看到它的转身攻击直接用回避爆发反制。消灭它后来到有楼梯的地方，楼梯右侧有不可破坏的大箱子，我们从箱子右侧的狭缝里绕进去来到楼梯的下方，这里藏有一个可以打碎的木箱，**斯卡蕾特**就躲在里面，对话解锁**サバイバルチャレンジ** 3。

BOSS 巨人

巨人 BOSS 战分为三个阶段。第一阶段中 BOSS 会将各种建筑物的残骸丢过来，个别体积较大的基本无法回避，此时就要用及时防御来抵挡；拳头砸击同理，如果没能提前多次回避移动到它的攻击范围以外，那么也只能依靠及时防御。对 BOSS 输出的方法是用远程副武器射击它正面的 4 个弱点，每个弱点都有耐久值，当弱点变黑后，此时再对它攻击是无法削减 BOSS 体力的，要切换目标。另外血槽不足时可以通过攻击不断刷新的杂兵来回复。

每一个阶段中扣光 BOSS 的体力后它都会摔倒在平台上，发动肾上腺素爆发即可将战斗推进到下一个阶段。第二和第三阶段的战斗其实和第一阶段的大同小异，只不过 BOSS 会追加一些招式。第二阶段会追加左右横扫、从下往上轨迹的眼部光束扫射，不要试图躲在障碍物后边，BOSS 的光束会连障碍物带人一起轰飞，面对左右横扫的光束，靠近 BOSS 即可躲开，而从下往下的则是通过走位来回避。最后一个阶段追加的招式是追尾式光束，不过光束的移动速度偏慢，不要被逼近死角的话基本都不会被扫到。

AAA攻略

本任务的流程比较长，途中只要按照一般的打法杀敌，多打出高连击数、使用终审技和肾上腺素爆发就能取得不少加分。秘密奖励的条件其实只要记住三个飞行器敌人会出现的地方多加防备即可，飞行器出现后先回避等它的攻击落空出现硬直，然后迅速将其击破，在巨人用光束扫射的区域中飞行器敌人会不断刷新，因此推荐冒着被光束打中的危险用回避迅速离开这个区域，顺利的话只要在区域里击破一架飞行器，之后就能脱离该区了。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品；分支任务“**みんなの重み**”和“**月の贈り物**”开放。

Episode 10 憧れを运ぶ男

秘密奖励	
种类	达成条件
屈伸手当	基本条件：蹲下 2 次以上 最大条件：蹲下 20 次以上
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

稍微往前走几步就会刷出一些敌人，全灭后进入列车内部。左侧有三张床，最后面的一张床的床头处隐藏着开关，过去打开开关就会找到**斯卡蕾特**解锁**ウエポンチャレンジ** 1，随后射击大门两侧的变电箱将大门打开。进门来到广阔的区域，眼前会出现大量远程兵种，不想逐一爆头的话可以考虑用范围极广的加农炮来实现群杀，解决它们后来到该区域的尽头右转登上楼梯，上楼后一直往前走到尽头打碎箱子找到**斯卡蕾特**解锁**サバイバルチャレンジ** 4。

继续前进触发过场，随后会不断刷新敌人，片刻后布莱恩（**ブライアン**）赶到现场支援蒙德，地面的杂兵就交由他对付，我们则专心利用布莱恩提供的大杀器朝着一旁的列车射击，目的是破坏列车上的 4 个炮台。破坏 4 个炮台后布莱恩撤退，留下一般的机枪供蒙德使用，控制机枪将刚才列车上剩余的 2 个炮台摧毁触发过场。接下来要破坏自己所在的这辆列车上的 4 个炮台，注意前方还会有敌兵出现，对炮台射击的时候要抽空用机枪招呼一下地上的敌人，注意不要射得太猛导致机枪过热。另外前方右边集装箱的外壁有梯子供玩家攀爬，爬到集装箱上方打碎木箱找到**斯卡蕾特**解锁**トリックチャレンジ** 4。

破坏完炮台后前进再次来到列车内部，将上方的两个变电箱破坏开启一旁的门，借助梯子爬到列车顶部，然后要往列车头的方向移动。注意前方不仅有远程敌人来干扰蒙德前进，隧道中也不时会出现信号灯，来不及蹲下躲开的话可以尝试防御。另外在车顶右侧的某个箱子中藏着**斯卡蕾特**，稍微找一下就能解锁**ターゲットチャレンジ** 7，来到车头附近就会触发过场进入 BOSS 战。

TIPS 游戏里的钱严重不够用，这里推荐一个刷钱的任务，那就是分支的"みんなの重み"，难度为普通，顺利的话 1 分半钟左右就能赚取 90 万以上的金钱。注意刷钱时不能装备任何有特殊能力的服装，否则金钱会大幅减少。

BOSS 魔列车

扰玩家。如果想用刀来输出，那么就要等眼球使出不可防御的压杀攻击，左右回避躲开后再上前进攻，效率不及只用副武器来得高。

战斗时不要靠近BOSS嘴巴的附近，否则会被吸引过去受到攻击。本体出现后同样是以副武器作为主要的攻击手段，除了之前的压杀外，BOSS还会追加左右横扫和吐酸液的攻击，前者只要后退拉开距离就不会被扫到，后者则要通过不断走位回避来躲开较为密集的酸液，扣光它的体力后躲开它的攻击等待肾上腺素爆发的提示吧。

该战有两个阶段，第一阶段要用远程武器射击它的两个眼球，通常来说只要面对眼球举枪，蒙德就会自动瞄准眼球，我们只要迅速按键射击即可命中，重复多次就能扣光BOSS的体力，接着等眼球使出特定的攻击后就可以发动肾上腺素爆发依次将两个眼球砍落，注意被击破的眼球也会喷出酸液来干

AAA攻略

秘密奖励的条件是蹲下20次，这种白送的分数一定要拿到，然后就是注意快速、华丽地杀敌且不要损血太多，关卡中敌人群聚的地方可以用加农炮迅速开路。

过关后解锁要素

分支任务“列车の痛み”和“小さなロマン”开放。

Episode 11 梦に生きる女

秘密奖励	
种类	达成条件
光线手当	基本条件：战斗中只受到少量由光弹 / 束类攻击造成的伤害 最大条件：战斗中不受到由光弹 / 束类攻击造成的伤害
强韧手当	一次都不死的前提下过关

BOSS 谜之女性

章节开始后一直前进到尽头就会进入BOSS战斗。再次和谜之女性交手，她的攻击方式与之前完全不同，该战有两个阶段。第一阶段中她的攻击手段和对策如下：

①自身对蒙德射出光弹，防御即可。

②在蒙德的周围设置小魔法阵，片刻后小魔法阵对蒙德射出光弹，同样可以防御。

③在蒙德面前召唤出魔法阵，该魔法阵没有攻击力，主要作用是阻隔蒙德的攻击，需要集中火力将其击碎后才能继续对BOSS进攻。

④在自身周围释放护身的光束，不可防御，拉开距离即可，此时可以用远程武器攻击。

⑤在自己面前放出巨大的魔法阵，片刻后以时钟旋转的方式射出不可防御的大型光束，看到她放出魔法阵后迅速绕到她的背后，然后往光束旋转的相反方向移动即可躲开，之后还可以顺势对BOSS进攻。

⑥在自身上方召唤几个魔法阵，片刻后每个魔法阵都会以时钟旋转的方式射出不可防御的大型光束，最稳妥的办法是远离光束的有效距离，光束的持续时间较长，我们可以从远处用副武器攻击。

扣光BOSS的体力后用肾上腺素爆发切断她的身体，战斗推进到第二阶段。该阶段中BOSS会追加两种招式，分别是跳跃攻击和躲在空中朝玩家射出光弹。跳跃攻击可以在看到BOSS作出跳跃的动作后利用回避躲开，而空中光弹可以防御，但是想让BOSS回到地面就必须在防御或躲避光弹的间隙里朝空中的魔法阵射击，将3个魔法阵都击碎后BOSS就会跌回到地面并陷入长时间的无防备状态。

AAA攻略

低难度下就算不达成秘密奖励的条件也能轻松取得AAA评价，只要熟知BOSS的招式并作出对应的行动，比如防御光弹、躲开光束等即可减少受伤的次数。这里有个小技巧，那就是第一阶段将BOSS的体力扣光后不要急着用肾上腺素爆发切断它的下半身，趁其沉默的时候迅速上前用通常攻击积攒血槽，积攒到满意的量后再进入下一个阶段，如此一来BOSS躲在空中时就会有充足的血槽让玩家用副武器迅速将BOSS击落。

Episode 12 月に选ばれた男

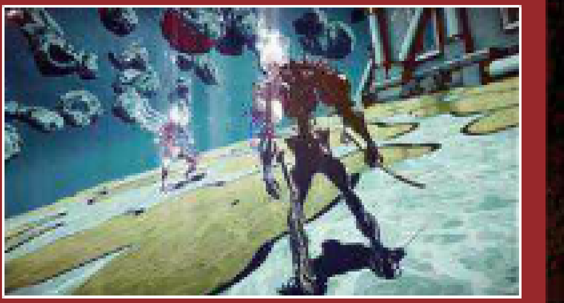
秘密奖励	
种类	达成条件
危险手当	基本条件：使用2次以上及时防御 最大条件：使用15次以上及时防御
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

剧情过后进入眼前屋子的大厅，与大量敌人周旋一段时间后地面上会出现黑暗物质，注意不要被它碰到。全灭敌人后进入大厅右上角的门来到另一个房间杀敌，接着进入壁画中继续杀敌，然后从打开的门往楼梯下方移动回到1楼，进入壁画消灭敌人后穿过刚打开的门来到下一个战区，随后基本都是一本道的杀敌开路，最后会回到初始的大厅进入壁画与强力的敌人战斗，解决掉它们后就会迎来BOSS战。

最终BOSS 大卫

ディヴィッド



最终BOSS战分为三个阶段。第一阶段中大卫直接以之前的双刀状态登场，招式则和以往相同。第二阶段中蒙德和大卫都会变身，蒙德可以使用的招式和变身前相同，而大卫主要有近身挥砍、突进、扩散弹、追尾弹这几种攻击方式，其中挥砍的动作非常大，很容易触发回避爆发，准备动作明显的突进也是发动回避爆发的好机会，而弹类的攻击不可防御，不过它们的移动速度很慢，用回避拉开距离可以轻松躲开。

再次扣光BOSS的体力发动肾上腺素爆发后来到最后一个阶段。终于像个人样的大卫，招式上和蒙德的相同，因为他的攻击密度很高，而且基本没有收招破绽，因此防御反击的打法不太奏效，推荐是先防御BOSS近距离连击的前面几段攻击，然后看准时机利用他后续的攻击发动回避爆发进行输出，数个来回即可取得最终的胜利。

AAA攻略

秘密奖励条件可以用第一场杂兵战里的敌人来达成，嫌麻烦的话只使用两次及时防御也可以，不过损血量不能太多，过关时间也有一定的要求。正面持有盾牌的敌人用绕背肾上腺素爆发的方式迅速击破，而会防御的敌人则交给加农炮破防并顺势秒杀，眼球敌人同样由加农炮来速杀，一般的杂兵则用高连击数来积攒血槽，否则很难保持全程都可以用加农炮和肾上腺素爆发来开路，BOSS战注意不要损血过多即可。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品；追加Very Hard难度；所有章节可以自由选择。

分支任务指南

害虫处刑

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程&高评价攻略

我们的目的是找出所有隐藏在礼品盒、雕像等物品里边的小蜘蛛然后将其消灭，基本上全程都可以用副武器来攻击，个别狭窄的空间里则可以用范围攻击□键蓄力避免被小蜘蛛误伤，秘密奖励的两个条件都很容易满足。小蜘蛛总共有 24 只，初始的大厅里藏有 7 只，位置随机，我们可以进入副武器模式来查看可以破坏的物品，注意观察上方、角落，其中一个藏得比较深的礼品盒是在某侧角落里墙上大钟的右侧阶梯下方，其余的位置都比较明显。剩下的 17 个分别藏在：庭园里中央的礼品盒里 ×10、墙壁上有电视机的房间里 ×1、墙壁上有倒立电视机的房间里 ×2（一个刚进去就会自己跑出来，另外一个要射击墙壁上的橱柜）、要迅速扑灭墙上四周的 4 个烛台的房间 ×4（扑灭蜡烛后还是用破防攻击将闪绿光的墙壁打碎，4 个小蜘蛛就在里边）。行动迅速的话很容易就达成 AAA 评价了。

绅士の嗜み

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
过热手当	一次都不让机枪陷入过热状态

流程&高评价攻略

操控前方的机枪后任务开始，注意不同难度下敌人的波数也不一样。

第一波：6 名行动缓慢的杂兵，推荐用来刷秘密奖励的条件。

第二波：10 名杂兵，左右两侧会出现行动较为迅速的敌人，优先干掉它们后再对付中央远处行动缓慢的敌人。

第三波：20 个杂兵，左右两侧扶梯上的敌兵行动缓慢，最后处理，优先对付中央及两侧的敌人，Easy 难度到本波结束，推荐用该难度来刷高评价，注意不要过热和爆 2 个头即可。

第四波：10 个敌人，从左右两侧扶梯上出现的敌人依旧行动缓慢，中央的敌人会闪躲我们的子弹，建议等它们移动到较近的地方时用爆头解决。

第五波：10 个敌人，行动缓慢的敌人只会从左右两侧的扶梯上出现，累积爆头数的好机会，Normal 难度到本波结束。

第六波：25 个敌人，扶梯继续出现行动缓慢的敌人，中央两侧有较快的敌人刷新，也是累积爆头数的好地方。

第七波：30 名敌人，中央会刷出闪躲子弹的敌人，建议先对付中央左右两侧行动较快的敌人，然后等中央的敌人靠近后对其射击，最后再对付从扶梯刷出来的敌人，注意机枪不要过热，Hard 难度到本波结束。

第八波：3 名巨型敌人，只要注意机枪不要过热，在敌人差不多越过安全线的时候即可将它们全灭。

第九波：30 个敌人，Very Hard 难度的最后一波，初始会在中央刷出一个巨型敌人，随后四周会陆续出现各种兵种，杀敌的优先顺序应该是快速移动的敌人→会闪躲子弹的敌人→巨型敌人→从扶梯出现行动缓慢的敌人，干掉巨型敌人后还会刷出 2 个巨型敌人，但杀敌顺序不变。

逞しいヘッドフォン

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程&高评价攻略

想取得最高评价不用追求无伤，只要满足使用 30 次以上的破防攻击外加损血不要太多、行动迅速即可达成目的。任务开始后前方和右侧刷出两名持枪的敌人，迅速移动过去将眼前的敌人干掉，此时会因为所处的位置正好隔着右侧的箱子而不用担心被另一个敌人偷袭。干掉另一名敌人来到前方广阔的区域，追求无伤的话要先击破刷出来的飞行器，然后再对付杂兵。

接着上楼梯来到尽头，此时会刷出一名大型敌人和二台飞行器，可以行动后迅速用副武器摧毁两台飞行器，然后再用加农炮让大型敌人迅速跪下将其秒杀，因为僵持太久的话飞行器还会再刷出来。战斗结束后取得尽头的道具，接下来要求玩家在限定的时间里回到本建筑的入口处。

往回走，这次不要上楼梯，地面尽头会刷出来戴头盔的敌人，干掉它后就可以捡起它的头然后在一旁的扫描器上开启去路。进入扫描器后方右侧的小路，此时与小路相邻的区域里会刷出持枪的敌人，我们要用远程武器将它们全灭。完事后从小路尽头来到相邻的区域并进入刚打开的门，进门后画面中会提示玩家将区域四周的 4 个终端破坏，破坏终端时区域里会不断刷出敌人，我们应该优先破坏 4 个终端阻止敌人刷新，全灭敌人后进入刚打开的门任务就结束了。

守卫の街

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程&高评价攻略

玩家需要在限定时间内杀敌抵达终点，只需使用 2 次肾上腺素爆发即可取得 AAA 评价，无需无伤。任务开始后迅速前进左转，途中的栅栏用通常攻击打碎即可，注意观察前方区域的中央地上有一个酒桶，先用远程武器射击酒桶以及周围的物品刷出回复血槽的道具，然后往前走触发敌人出现的过场，过场后立即右转会看到一面可以用钻头破坏的墙壁，先取得刚才刷出来的血槽回复道具，否则钻头无法使用。

敌人可以先放置不管，进入用钻头打碎的墙壁后方打碎地上的其中一个酒桶可以回复大量的血槽，之后就可以回到刚才的区域用肾上腺素爆发将地面上的敌人全部秒杀，最后再料理上方的远程敌人。大门打开后进入前进，快到尽头时右转可以看到一面墙上有洞的墙壁，用远程武器通过洞口射击将对面的酒桶引爆炸开道路。

来到下一个战区时尽量用及时防御和成功后的追击将敌人挑空打空连，将血槽蓄得差不多后就可以用肾上腺素爆发清场。接下来打碎道路上的障碍走到尽头左转，用副武器射击地面上的酒桶炸出道路，也可以直接用通常攻击将墙壁砍倒。来到最后一个战区，第一波敌人交给肾上腺素爆发，注意最后要留一个敌人来蓄血槽。第二波敌人会在过场后出现，血槽充足时一发多段蓄力的加农炮就可以瞬间秒掉脆皮的杂兵并将大型的敌人打跪，肾上腺素爆发搞定收工，进入一旁打开的门来到尽头任务就结束了。

呪いの时间

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：杀死 1 个以上敌人 最大条件：杀死所有敌人
幽灵手当	不杀任何敌人过关

流程&高评价攻略

本任务的目的是接触区域里的 9 个灯台，然后回到初始的地点取得道具即可过关。只要一离开初始所处的魔法阵，蒙德的体力就会缓缓减少直至死亡，想取得 AAA 评价要将关卡里的所有敌人干掉，这里推荐一条接触灯台的路线，另外攻略本任务前最好将血槽转化为体力的技能升满。

任务开始后前方就有一个灯台②，先不管它，右转往前走一点看到地面上有个桶，将其打碎回复一些血槽，然后顺势往右前方前进到尽头接触一个灯台①并将上方的敌人干掉。接着回到初始的地方接触眼前的灯台②，灯台后方的湖面上有个眼球敌人，将其击破；回到起点，这次左转前进，往前走一点看到右边有通往湖上的桥，而左边是一会要继续前进的方向，先过桥去接触灯台③顺便将周围的飞行器敌人和湖面上的眼球击破；完事后不要过对岸，原路返回刚才提到的左边通路一直前进。

途中会遇到一个灯台④和飞行器，随后在通路右边的小屋子里也有一个灯台⑤，靠近时小心不要被突然伸出来的触手偷袭，触手和屋子旁湖面上的眼球敌人都要消灭掉，它们都与秘密奖励挂钩。从小屋出来后继续顺着左侧通路前进，期间会遇到灯台⑥和飞行器，继续往前走一点会看到左边院子里灯台⑦发出来的光。接触后继续顺着通路绕着湖面前进，灯台⑧就在路上，注意不要漏了飞行器敌人。最后的灯台⑨只要调整一下视角根据它发出来的光就能找到，期间的飞行器和触手都要消灭掉。接触完所有的灯台后回到起点取得道具过关。

危险运转

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：击倒 26 个敌人 最大条件：击倒全部 28 个敌人
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程&高评价攻略

我们需要驾驶摩托车绕场跑 4 圈，每一圈的道路上都有 7 个敌人，4 圈加起来就是 28 个敌人。想取得最高评价必须无伤 + 撞死全部 28 个敌人，因此难度方面在游戏中属于名列前茅的，必须通过背版熟记敌人的位置，一些突然冒出来的障碍物地点也要记住并提前躲开，敌人射出来的子弹可以按防御键无伤弹开，不少地方都需要算好提前量连续按 × 键加方向来切换位置躲开路上的障碍，玩家要有多试几次的觉悟。

みんなの重み

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程&高评价攻略

让电梯上升到指定高度任务就会结束，只不过期间会一直刷出敌人，当电梯上的敌人超过 3 个时电梯就会停止不动，因此我们只要迅速杀敌保证电梯不超重即可。多用肾上腺素爆发是取得高评价的关键，初始先用破防攻击快速累积连击数，随后保持在高连击等级的状态下砍杀敌人即可蓄积大量血槽，速度快的话就算没有无伤也能取得 AAA。

月の赠り物

秘密奖励	
种类	达成条件
气绝手当	基本条件：只被飞行器敌人的攻击打晕 1 次 最大条件：1 次都不被飞行器敌人的攻击打晕
幽灵手当	不杀任何敌人过关

流程&高评价攻略

本任务的目标是找到隐藏在区域里的所有爆弹箱，限定时间为 3 分钟，爆弹箱共有 5 个，想取得高评价就必须满足所有的秘密奖励条件，也就是不杀敌且不被飞行器的攻击命中过关，被其余杂兵蹭到倒是对评价没有影响，注意蓝色的门需要靠近后才会缓缓打开，等门的时候要提防被飞行器偷袭导致功亏一篑。

5 个爆弹箱的位置如下：第一个就在眼前，靠近后要按 × 键取得；进入下一个区域后左转拐到深处，爆弹箱藏在一堆木箱的后面；进入下一个区域后，右手边的木箱堆后藏有爆弹箱，取得后往前走看到左右都有蓝门，左边门后的木箱堆中有一个爆弹箱，右边门后深处被木箱堆挡着的门里边有最后一个爆弹箱。

列车の痛み

秘密奖励	
种类	达成条件
过热手当	基本条件：只让机枪陷入过热状态一次 最大条件：一次都不让机枪陷入过热状态
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程&高评价攻略

考验玩家运气和操作技巧的任务，我们的目标是操控机枪射击敌人丢过来的油桶，必须射满 50 个任务才会结束。除了一般的油桶外，射击蓝色的油桶可以回复体力，而射击红色的油桶则可以将屏幕里无论远近高低的油桶全部一口气炸掉。取得高评价的要求是满足所有秘密奖励的条件，运气好的时候红色油桶会经常出现，倒霉的时候也有可能遇到油桶高速连发的情况。

小さなロマン

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
过热手当	一次都不让机枪陷入过热状态

流程&高评价攻略

该任务的目的是找到指定的道具然后脱离。任务开始后先利用杂兵满足 30 次以上破防攻击的秘密奖励，随后利用机枪将大量的机械类以及眼球敌人消灭。进入到下一个区域后登上右侧的楼梯走到尽头即可找到目标道具，接着用加农炮群杀下方的敌人。来到火车尾部时敌方的火车出现，迅速来到火车尽头操控机枪将敌方火车左右两侧的核心击毁，期间注意清理一下不断刷出来的机械类敌人，注意不要让机枪过热，否则过关后就很难取得最高评价了。

挑战任务高评价指南

コンボチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：45 秒内打出 30 连击

攻略：建议全程用破防攻击来积攒连击数，熟悉敌人的攻击节奏后再补上 2 次及时防御即可取得高评价。

ターゲットチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：50 秒内干掉 2 名敌人

攻略：只要速度快损血少，那么仅完成打击手当的基本条件即可，推荐打法是连续用破防攻击将敌人打晕，然后再用肾上腺素爆发结果敌人。

サバイバルチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：生存 40 秒

攻略：危险手当可以不用追求，任务开始后利用刷出来的低级杂兵刷爆头次数，一般爆 2 到 3 个头＋无伤或者轻伤都可以取得 AAA。

カタナチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内以肾上腺素爆发杀敌

攻略：难度较低的一个任务，共有 4 波敌人，每波战斗开始时都会自动回复部分血槽，第一波的敌人绕背即可成功使用肾上腺素爆发，第二、三波的敌人直接使用就可以了，最后一波敌人先用破防攻击将其打晕再爆发，顺便也可以取得打击手当的加分。

サバイバルチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
绅士手当	完全不受到任何伤害

目标：生存 45 秒

攻略：任务开始后先用破防攻击打附近的敌人两次取得打击手当的加分，然后就专心躲避自爆的眼球以及飞行器的攻击吧，无伤即可取得最高评价。

ターゲットチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在 50 次以下 最大条件：副武器的射击次数在 10 次以下

目标：限定时间里击杀 5 个手持棍棒的敌人

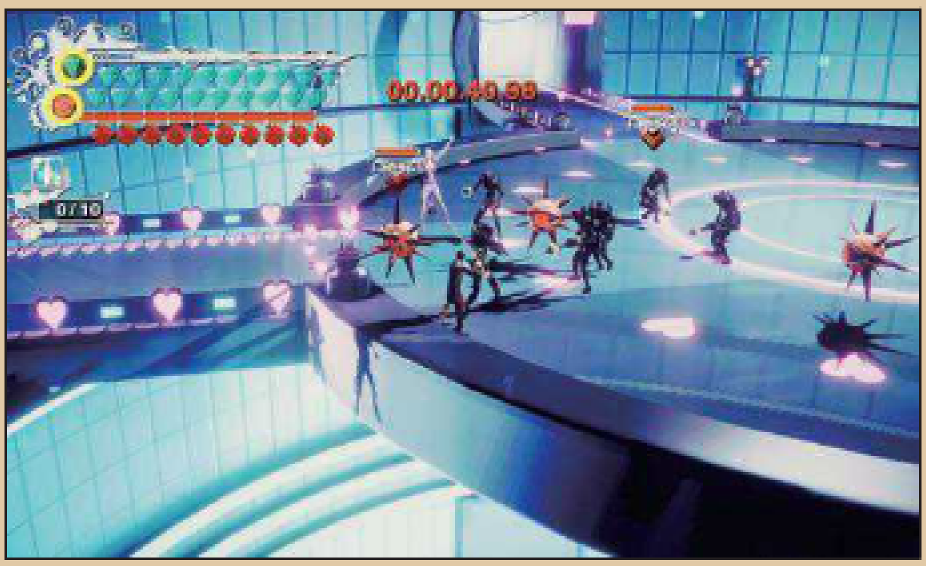
攻略：如果失误杀了目标以外的敌人，任务会立即失败。推荐的打法是用及时防御的追击将敌人挑空打空连，将血槽蓄积到 4 或 5 格后就可以用肾上腺素爆发秒杀棍棒类的敌人了。

トリックチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：击倒 1 个以上敌人 最大条件：击倒 26 个以上敌人
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：1 分钟内以眼球敌人自爆时的暴风击倒 10 个敌人

攻略：本任务没有什么捷径，我们只可以用破防攻击，利用破防攻击打击眼球敌人可以让它们提前自爆，敌人快要自爆时可以站在它的附近按防御键将大量的杂兵吸引过来，算好爆炸的提前量再迅速躲开，期间使用 2 次及时防御取得危险手当的加分。



カタナチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
破坏手当	基本条件：击倒 1 个以上敌人 最大条件：击倒 26 个以上敌人

目标：限定时间里用蓄力攻击同时干掉 4 个敌人

攻略：白送的任务，开始前先将蓄力攻击强化至顶级，任务开始后立即原地使用蓄力攻击，运气不差的话一发就可以搞定收工，还会顺带取得秘密奖励的加分。

サバイバルチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
屈伸手当	基本条件：蹲下 2 次以上 最大条件：蹲下 20 次以上
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：不受伤的前提下干掉所有敌人

攻略：任务开始后先干掉身后持枪的敌人，然后再借助剩下的一个杂兵及时防御两次并顺势追击蓄积 3 格以上的血槽，蓄好血槽后不要杀他，蹲下 20 次取得屈伸手当的加分，达成后用肾上腺素爆发干掉杂兵和接下来出现的大型敌人，最后会出现 2 台飞行器和一个杂兵，肾上腺素爆发秒掉杂兵后先回避一下飞行器的攻击，之后再用远程武器击落飞行器。

カタナチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
绅士手当	完全不受到任何伤害

目标：限定时间里干掉 12 个持枪的敌人

攻略：就算误杀其他敌人也不会导致任务失败，因此我们就争取取得切断手当的最大条件加分，如此一来就算没有无伤也可以取得 AAA 评价。

コンボチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：在限定的时间里打出 50 连击

攻略：危险手当不用追求，多用破防攻击绕背积攒连击数，然后再用通常攻击砍敌人蓄血槽，敌人跪下后就用肾上腺素爆发刷切断手当的奖励分，杀死敌人后会立即刷新，注意不要让连击数断了。

カタナチャレンジ 4

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 1 次以上肾上腺素爆发
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：无伤的前提下干掉敌人

攻略：敌人只有 1 个，不过我们被强制只能步行，回避还是可以正常使用。这里推荐用回避爆发来杀敌，敌人防御时可以绕背进攻，就算不满足任何一个秘密奖励条件也能取得高评价。

コンボチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内以及时防御达成指定连击数

攻略：任务中除了防御外其余的攻击都无法发动，如果无法在敌人的初段攻击就使用及时防御，那么可以先用通常防御防住第一段，然后再尝试用及时防御抵挡第二段攻击。基本上只要过关且不要损血太多就能取得最高评价。

トリックチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：击倒 1 个以上敌人 最大条件：击倒 26 个以上敌人
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内利用眼球敌人的自爆干掉大型敌人

攻略：任务开始后先从正面接近大型敌人，利用它的攻击及时防御两次取得危险手当的加分，随后以大型敌人为中心绕着场外将眼球敌人利用破防攻击打至中心，注意要多打几下破防攻击，否则眼球被推到中心后不一定会进入自爆状态，顺利的话大型敌人会一直在中心被炸得动不了身。

ターゲットチャレンジ 4

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在 50 次以下 最大条件：副武器的射击次数在 10 次以下

目标：以体积从小到大的顺序击破所有敌人

攻略：正确的顺序是飞行器→初期杂兵→金色会防御的敌人→会使用翻滚冲撞的敌人→手持大棒的巨型敌人。使用副武器攻击飞行器时尽量在 10 发以内将其解决以取得击破手当的最大条件加分。时间稍微有些吃紧，我们可以利用初期杂兵或及时防御并追击金色敌人来蓄积血槽，蓄到 4 格左右将金色的敌人打扑然后用肾上腺素爆发干掉，接着再用爆发秒掉翻滚冲撞的敌人，最后用加农炮打跪巨型敌人搞定收工。

トリックチャレンジ 4

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发

目标：击倒敌人取得道具回满体力后再全灭敌人

攻略：无需爆头，初期通过高连击数快速积攒血槽，然后多用肾上腺素爆发来杀敌，杀死敌人后记得取得他们掉落的回复道具，体力回满后再干掉剩下的敌人即可，难度偏低的一个任务。

ウエポンチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在 50 次以下 最大条件：副武器的射击次数在 10 次以下

目标：限定时间内以爆头干掉 25 个敌人

攻略：无需无伤，满足击破手当的基本条件即可，因此千万不要浪费子弹去射击飞行器或其他敌人。场内最低级的杂兵较容易爆头，另一种持枪的敌人建议放置不管，这里说个爆头操作的小技巧：调整视点正面面向目标，然后按举枪键，成功的话主角会自动瞄准眼前的敌人，此时只需轻微推动右摇杆的上方向再开枪即可爆目标的头，另外也可以拉近和敌人的距离籍此来增加爆头的成功率。

ターゲットチャレンジ 6

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：干掉 5 个红色的敌人

攻略：我们的目标是会翻滚冲撞的敌人，假如误杀其他敌人会导致任务失败。不用追求无伤，可以及时防御 2 次取得危险手当的基本条件加分。推荐的打法是先利用破防攻击击打目标以外的杂兵积攒连击数，然后在高连击等级的状态下砍敌人来蓄血槽，注意不要砍死了，蓄满 5 格血槽后就可以用肾上腺素爆发将目标敌人秒杀，因为场内的敌人较多，使用爆发时要注意选定目标。

ターゲットチャレンジ 7

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内干掉所有敌人

攻略：敌人只有 4 个，两个一组出现，不过全部为上级兵种，不仅会防御，攻击意识也不弱。任务开始后争取用及时防御的追击将敌人挑空打空连，务必要将血槽蓄到 5 或 6 格以上，打晕敌人后用肾上腺素爆发杀敌，剩下的一个敌人如法炮制。建议先将目标锁定行动较为缓慢的敌人，另一名敌人虽然会远程攻击但威胁不大。第二波敌人刷出来后通过走位将它们引到一条直线上，然后一发蓄力的加农炮就足以让它们长跪不起，补两记爆发结束战斗，不用追求无伤。

サバイバルチャレンジ 4

秘密奖励	
种类	达成条件
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在 50 次以下 最大条件：副武器的射击次数在 10 次以下
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：无伤的前提下全灭敌人

攻略：取得最高评价的关键仍旧是蓄血槽，无需及时防御，任务开始后先用破防攻击击打附近的眼球，让眼球全部自爆后迅速靠近持枪的敌人，继续用破防攻击提升连击等级，然后再用通常攻击将血槽蓄到 3 格或以上。片刻后会刷出下一波敌人，肾上腺素爆发秒杀之，再下一波为两个杂兵，先对付远程的再对付近战的，接着用爆发秒掉下一波的 1 个敌人，最后用副武器在 10 枪以内击毁自爆型的飞行器即可。

奖杯指南

奖杯总数	48	铜杯	32	银杯	14	金杯	1	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	30小时以内
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

因为评价相关的奖杯可以在低难度中刷、而高难度通关的奖杯也可以在强力装备的辅助下来完成，因此本作的白金难度不高，相比起技术而言，更多的是需要花时间在刷刷刷上，其中最花时间的应该是收集1亿的现金，如果不小心买了太多东西，会增加白金所需的时间，具体要点会写在下文的白金路线里。

白金路线

1. 因为流程的难度不高，加上Easy难度又不对应奖杯，因此强烈建议先以Normal难度通关一次。攻关的过程中对照流程攻略找到所有的斯卡蕾特解锁全部挑战任务，花花公子任务也可以稍微完成几次以取得全部的副武器。注意不要花钱升级体力和血槽上限，这些在多周目的攻略中会自动加满的。

2. 一周目通关后在商店购买最后一项服装“**ダークブースター**（作用是无限血槽）”并装备上，然后打通Hard以及Very Hard的流程，杂兵可以用肾上腺素爆发秒杀，或者用加农炮破防后在秒杀一些中级敌人，将血槽转化为体力的技能升满，如此一来就不用担心体力不足的问题了，注意每关也可以故意死几次来累积使用美香复活卷的次数。熟悉系统后可以多用爆头、回避爆发、及时防御等招式来累积使用次数以尽快地取得对应的奖杯。期间还可以将一些如“用将敌人浮空并将空中的敌人干掉”、“利用敌人的攻击打死1个敌人”等简单的奖杯一并取得。最后还是不要乱花钱。

3. 取得所有任务（12个主线、10个分支、20个挑战，2个花花公子，共44个任务，DLC不算）的最高评价AAA，基本打法参考前边的攻略，为了降低难度并提高效率，刷评价时全部以Easy为准就可以了，另外不同难度只要取得过一次AAA就可以了，没有要求必须在同一个难度中完成。值得一提的是装备有特殊能力的服装，比如无限血槽等，那么过关后虽然会减少金钱的取得量，但是却不会对评价产生影响，所以也强烈建议装备着无限血槽来刷评价。有足够的月之结晶后就将所有的技能升满取得对应的奖杯吧。罗嗦一下，千万不要乱花钱噢！

4. 刷完全AAA评价后会自动解锁所有美女们的服装（不要急着去买，往后看）。接下来就到了最耗时的刷钱环节了，前面一再提到不要乱花钱，原因是有个奖杯的取得条件是身上必须有1亿现金，注意必须是当前持有的数量而不是累积拿到过1亿。刷钱的任务主要有两个，一个是主线的第一个任务，还有一个是分支的“**みんなの重み**”，前者可以参考流程攻略，后者注意页面下方的TIPS吧。

5. 取得1亿元奖杯后终于可以乱花钱啦！先将商店里可以买的全部买了吧，取得对应的奖杯后可以立即退出游戏而不让系统自动保存，这样做可以不花钱取得购买某些物品的奖杯。随后就是不断完成花花公子任务累积和美女们进行20次色色的事情，注意当**ナタリア**和小春的好感度达到上限后，此时再进行她们的花花公子任务时系统会询问是否跳过送礼的环节直接进入色色的部分，不要跳过，否则是不累积次数的。期间还要多送礼物满足送礼50次的奖杯条件。满足这几个步骤后相信白金就已经入手了。

パーフェクトキラー 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

诱拐犯の代偿 铜杯
取得条件：打通Episode 1

先人の祝杯 铜杯
取得条件：打通Episode 2

亡者の国のアリス 铜杯
取得条件：打通Episode 3

月のゴリアテ 铜杯
取得条件：打通Episode 4

梦のない悪梦 铜杯
取得条件：打通Episode 5

音のない略夺品 铜杯
取得条件：打通Episode 6

龙の邻に虎はいない 铜杯
取得条件：打通Episode 7

女の魅せる梦 铜杯
取得条件：打通Episode 8

头の燃える病 铜杯
取得条件：打通Episode 9

男の梦の末路 铜杯
取得条件：打通Episode 10

戏曲の幕引き 铜杯
取得条件：打通Episode 11

王の住む月 铜杯
取得条件：打通Episode 12

ブライアン公认スナイパー 铜杯
取得条件：用远程武器累积爆100个敌人的头

见事な背负い投げ 铜杯
取得条件：累积使用100次及时防御

蛾のように舞い 铜杯
取得条件：累积使用100次回避爆发

虹のように刺す
铜杯
取得条件：用回避爆发干掉1个敌人

天にも升る气分
铜杯
取得条件：将敌人浮空并将空中的敌人干掉

奇丽な两手
铜杯
取得条件：利用敌人的攻击打死1个敌人

血も滴る色男
铜杯
取得条件：将血槽提升至上限

究极の肉体美
铜杯
取得条件：将体力槽提升至上限

ミリオネア・キラー
银杯
取得条件：身上的金钱数超过1亿

究极へのパスポート
铜杯
取得条件：购买アルティモンド这套服装并换装

モンドガールズコレクション
银杯
取得条件：解锁并购买所有女性的服装

パッションガール
银杯
取得条件：成功攻略3次ナタリア的花花公子任务

ゲイシャガール
银杯
取得条件：成功攻略3次小春的花花公子任务

ラッキーガール
银杯
取得条件：通过斯卡蕾特的挑战任务让斯卡蕾特的好感度提升至最大

忙しい右手の相棒
银杯
取得条件：将刀和行动相关的技能全部升级至最大

忙しい左手の相棒
银杯
取得条件：将所有副武器的技能全部升级至最大

スカーレット チェイサー
铜杯
取得条件：累积解锁6个斯卡蕾特的挑战任务

スカーレット ストーカー
铜杯
取得条件：累积解锁12个斯卡蕾特的挑战任务

スカーレット公认ストーカー
银杯
取得条件：解锁全部斯卡蕾特的挑战任务

ジゴロ道・入门
铜杯
取得条件：累积打通6个斯卡蕾特的挑战任务

ジゴロ道・外传
铜杯
取得条件：累积打通12个斯卡蕾特的挑战任务

ジゴロ道・皆传
银杯
取得条件：打通全部的斯卡蕾特的挑战任务

事务所の杂用系
铜杯
取得条件：累积完成3个分支任务

事务所の仕事人
铜杯
取得条件：累积完成6个分支任务

事务所に不可能はない！
银杯
取得条件：完成全部分支任务

罪人は死んだ！
铜杯
取得条件：累积取得任意12个任务的最高评价

狂人は死んだ！
银杯
取得条件：累积取得任意24个任务的最高评价

杀戮者は死んだ！
金杯
取得条件：取得所有任务（DLC不算）的最高评价

世界一幸福な男
银杯
取得条件：在花花公子任务中累积受到美女（小春、ナタリア）的赞扬20次

夜明けの处刑人
铜杯
取得条件：以Normal难度打通所有主线任务

月影の执行人
银杯
取得条件：以Hard难度打通所有主线任务

狂气の杀し屋
银杯
取得条件：以Very Hard难度打通所有主线任务
奖杯说明：注意打通上级难度不解锁下级难度对应的奖杯。

依赖は完璧
铜杯
取得条件：打通所有任务，难度不限

赖れる仲间
铜杯
取得条件：累积使用美香的复活卷复活20次

プレゼントコレクター
铜杯
取得条件：在花花公子任务中累积送出50次以上的礼物

开幕！惊天动地的"钢普拉"大战

文 四羽Ray　编 宇宙人　美编 anubis

高达破坏者		NBGI	动作
PS3	ガンダムブレイカー		日版
	2013年6月27日	本地1～4人	7980日元
	对应机种为PS3及PSV		对应玩家年龄：全年龄

破坏的爽快感、无限的创造性、异比例战斗，蕴含了众多以往的"高达"游戏所没有的要素，《高达破坏者》这样一款充满异色的作品呈现在玩家的面前。这里的"高达"并非大家所熟知的，拥有各种原作剧情背景的虚构机器人，在这个游戏战场上它们仅仅是玩家们所创造出来的模型！正因为是模型，大家才能抛弃动画原作的框框，创造出自己喜爱的机体。本攻略将会为大家详解游戏的系统，并且提供大量数据列表方便大家踏上搜罗机体之路。

系统篇

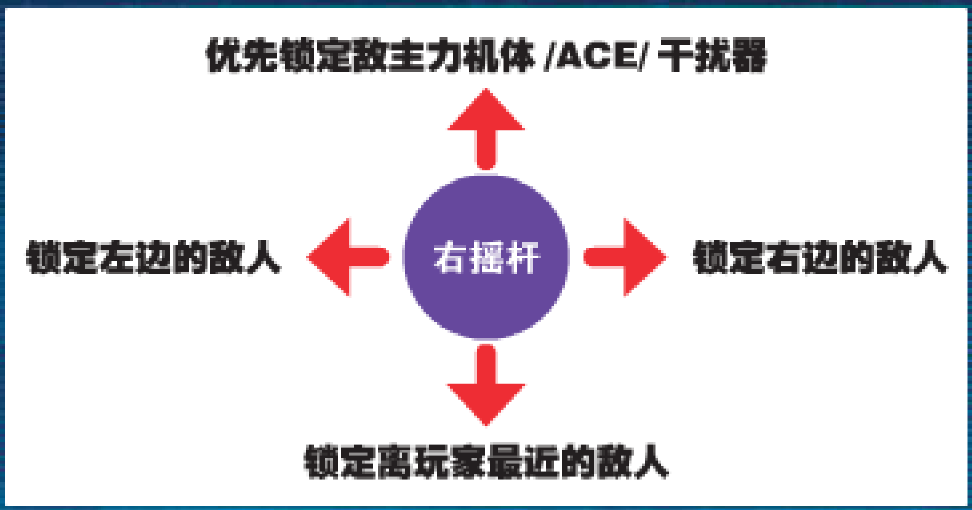
按键操作

键位	操作
○键	使用Option道具
□键	格斗攻击A
△键	格斗攻击B
×键	跳跃/长按：喷射移动
L1键	长按按键开启射击模式（L1+□、L1+△）
L2键	简易信息A（多人模式限定）
L3键	视角回正
R1键	装备盾时：防御/部件掉落时：吸回部件
R2键	简易信息B（多人模式限定）
R3键	锁定/解除锁定
L1+□键	射击攻击A
L1+△键	射击攻击B
R1+×键	回避
R1+□键、R1+△键、R1+×键	EX技能
L2+R2键	自由输入交流信息（多人模式限定）
L3+R3键	觉醒
左摇杆	移动
右摇杆	非锁定时：转换视角/锁定时：切换目标
十字键	切换Option道具
Start键	打开菜单
Select键	在任务中叫出设定菜单

※本文以默认按键为准

目标锁定

本作由于同画面内敌机数量很多，单靠按R3键来准确锁定指定目标是很困难的。这里游戏给玩家做了个贴心的设计，就是当锁定了一个敌人后，玩家除了可以左右拨动右摇杆来切换锁定外，还能通过往上拨动右摇杆，直接锁定敌群中的BOSS、ACE机体，而向下拨动右摇杆则可以锁定离玩家最近的敌人。



ビルダ－レベル

通过组合在战斗中获得的机体框体，得到机体部件后玩家的制作等级就会获得提升。所谓制作等级就是代表玩家的组装模型的技术，越高等级组装出高星数高能力值部件的几率就会越高。例如等级 1 的制作等级制作青色框体出 1 星部件的可能性也非常高，但等级 30 的制作等级即使做白色框体也有可能出 5 星以上的部件，因此玩家如果在前期获得了稀有部件的框体，请先把这些框体锁定起来，提升了制作等级后再开启来组装。另外制作等级提升时，也能学会各种外观涂装处理效果，关于制作部件的内容请看后文。

学习型 OS

简单来说就是玩家的可用机体 OS 等级，影响到的包括玩家可选用机体部件、武器、强化模组，越高级的部件所需的 OS 等级就越高，例如要装备初代高达的身体部件需要 OS 等级 4，而装备自由高达的部件则大多需要等级 10 以上。提升 OS 等级的方法很简单，只要完成任务就能提升一定量的 OS 等级经验值，当经验值达到指定数值就能提升等级。另外 OS 等级提升后，玩家能装备的强化模组的数量也会增加，最多能同时装备 8 个强化模组，是强化机体的一大重点。

觉醒

玩家完成任务 013 后，画面的下方会增加一条觉醒槽，玩家可以通过获得 ACE 点数，或通过强化模组的效果来提升觉醒值，当觉醒值打到最大时，同时按下 L3 和 R3 键就能发动觉醒模式。在觉醒模式中，机体的耐久度会随着时间高速回复，格斗攻击的范围变得非常大，机体动作也大幅加快，EX 技能的冷却时间大大缩短等一系列的有利效果，是逆转危机、快速结束战斗的重要手段。

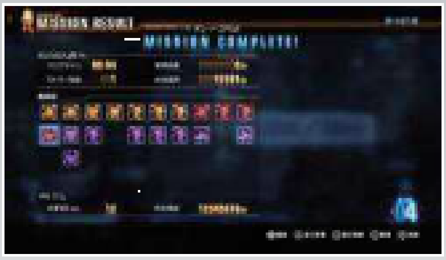
▲觉醒中的攻击画面十分华丽

ガンプラ（高达模型）

玩家操控的高达模型，分为身体部件、武器、盾牌、其他零件四大部分。其中身体部件分为头、躯干、臂、腿、背包，武器分为射击、格斗，其他零件包含 OPTION 零件及强化模组。

零件制作

在战斗中击败敌机，能一定几率获得机体的部件框体，在完成任务后在机体整备中选择"パ－ツ作成"把部件框体组合成部件零件后才能被玩家机体所使用。组合出来的零件带有星数，代表零件的能力等级，星数从 0 ~ 10 依次增强能力值，HG 零件是银星，MG 零件是金星。而玩家在战斗中取得零件框体也根据颜色来区分品质等级，越好的品质越容易组出高星数的零件。



▲框体颜色代表了其品质等级，越高级越容易组出高级零件

框体颜色		
零件的星数	框体颜色	对应零件等级
星数少	白	HG
↓	青	HG
	紫	HG、MG
	红	MG
星数多	黄	MG

高达模型组合要素一览	
种类	说明
头[HEAD]	模型的头部，对机体的射击数值影响较大
躯干[BODY]	模型的身躯，对机体耐久值、耐物理装甲、耐光线装甲、机体容量的影响较大
臂[ARMS]	模型的手臂，对武器适应性和格斗数值影响较大
腿[LEGS]	模型的腿部，对机体容量的影响较大
背包[BACKPACK]	模型的背包，对机体容量的影响较大。某些部件还附带强力的OPTION装备
盾牌[SHIELD]	盾牌，按R1键可进行防御，在盾牌被破坏前自机都不会受到伤害
格斗武器[WEAPON]	近距离攻击武器，分为剑、斧、鞭等多种类型，详细请看下文
射击武器[WEAPON]	远距离攻击武器，详细请看下文
OPTION装备[OPTIONS]	附带在身体部件上的武器，只有装备对应的部件才能装备。另外也有携带型道具，可随时装备
EX技能[EX-ACTS]	战斗中最多能装备3种EX技能，发动时全身无敌
强化模组[MODULES]	机体最多能同时装备8种强化模组，增强机体的各种能力数值

模型的比例等级		
等级	比例	说明
HG	1/144	MISSION45之前能大量获得的初期等级零件
MG	1/100	MISSION45之后能大量获得的进阶零件
PG	1/60	敌人专用

机体性能与武器适性

机体性能由下表所示的 8 种数值组成，由组成机体的身体各部件、武器、强化模组的数值合计所得。另外手臂对武器的适应性也大大影响机体的性能，因此严选对应武器类型的部件也是组装机体的一大要点。

机体性能内容	
项目	内容
机体耐久值	简单来说就是机体的HP。受到敌人攻击就会减少，减为0就会被击破
耐物理装甲	物理防御力，数值越高敌人的物理攻击造成的伤害就越低
耐ビ－ム装甲	光束防御力，数值越高敌人的光束攻击造成的伤害就越低
シ－ルド耐久值	盾牌耐久度，和机体耐久值一样，但只会在按住R1键时起效果
近接攻击力	格斗攻击造成的伤害值
射击攻击力	射击攻击造成的伤害值
キャシティ	机体容量，影响到能装备的部件、武器、盾牌、OPTION装备等
コスト	COST值，与机体容量挂钩。当COST值超过机体总容量就无法出击

▲武器适应性越高，给机体加成的攻击力就越强

Scratch 部件

游戏中某些设计图可以经由 Scratch 处改造出与原设计图机体完全不一样的部件，例如能大大提高机体的耐光束防御力的晓手臂部件（アカツキア－ム），就需要用强袭高达手臂（ストライクガンダムア－ム）改造出来。具体方法与普通制作零件一样，在制作零件的界面，选择最靠右边的"SCRATCH"，该栏目会显示目前入手的设计图哪些可以进行改造。目前已知可以进行改造的部件如下列表。

部位	名称	改造前部件
头	ガンタンクヘッド	ジムヘッド
头	ガンダムMk-Ⅱ（黒）【バルカン・ポッド装备】ヘッド	ガンダムMk-Ⅱ
臂	グフカスタムア－ム	ザクⅡア－ム
腿	ザクⅡ改レッグ	ザクⅡレッグ
臂	ジムⅡア－ム	ジムア－ム
腿	ジムⅡレッグ	ジムレッグ
臂	ジムⅢ【ミサイル・ポッド装备】	ガンダムMk-Ⅱア－ム
背包	ゲルググキャノン	ザクマインレイヤ－
背包	ウイングガンダム（EW）	ウイングガンダムゼロ（EW）
腿	ガンダムヴァ－チエレッグ、GNア－チャ－レッグ	ダブルオ－ガンダムレッグ
臂	アカツキア－ム	ストライクガンダムア－ム

オプション装备

OPTION 装备分为两种类，一种是蓝 OPTION 装备，可以在游戏商店内购买的回复道具、携带型辅助武器，另一种是身体部件上附带的固定武装绿 OPTION 装备，计算残弹数但可以通过获得战场道具进行回复。

OPTION装备一览

名称	附带部件	残弹量	属性
105mm单装炮	ストライクガンダム【I.W.S.P】背包	15	物理
120mm对舰バルカン	ストライクガンダム【ランチャー】臂	20	物理
31mm近接防御机关炮	ストライクフリーダムガンダム 头	20	物理
350mmガンランチャー	ストライクガンダム【ランチャー】臂	20	物理
3连装ミサイル・ポッド	ザクⅡ【ミサイル・ポッド装备】腿	15	物理
GNバルカン	スサノオ 躯干	15	光束
GNビームサーベル	ダブルオーガンダム 腿	20	光束
GNマイクロミサイル	ダブルオーガンダム【オーライザー】背包	10	物理
アーマーシュナイダー	アストレイブルーフレームセカンドリバイ 腿	0	物理
イーゲルシュテルン（グリーンフレーム）	アストレイグリーンフレーム 头	20	物理
イーゲルシュテルン（ストライク）	ストライクガンダム 头	20	物理
イーゲルシュテルン（ストライクルージュ）	ストライクルージュ 头	20	物理
イーゲルシュテルン（ブルーフレーム）	アストレイブルーフレーム 头	20	物理
イーゲルシュテルン（ブルーフレームSR）	アストレイブルーフレームセカンドリバイ 头	20	物理
イーゲルシュテルン（レッドフレーム）	アストレイレッドフレーム 头	20	物理
イーゲルシュテルン（レッドフレーム改）	アストレイレッドフレーム改 头	20	物理
ガーベラ・ストレート	アストレイレッドフレーム 腿	0	物理
ガーベラ・ストレート/タイガーピアス	アストレイレッドフレーム改 腿	0	物理
ゴッドスラッシュ	ゴッドガンダム 腿	0	光束
カリドウス複相ビーム砲	ストライクフリーダムガンダム 躯干	5	光束
クスィフィアス3レール炮	ストライクフリーダムガンダム 腿	15	物理
クスィフィアスレール炮	フリーダムガンダム 腿	15	物理
シュベールラケルタビームサーベル	ストライクフリーダムガンダム 腿	0	光束
シュベルトゲベール	ストライクガンダム【ソード】背包	0	光束
シラヌイ/ウンリュウ	スサノオ 腿	0	物理
バルカン・ポッド（Mk-Ⅱ）	ガンダムMK-Ⅱ 头	30	物理
バルカン・ポッド（Mk-Ⅱ黑）	ガンダムMK-Ⅱ【黑】头	30	物理
ビーム・キャノン	ゲルググキャノン 背包	20	光束
ビーム・サーベル（G-3ガンダム）	G-3ガンダム 背包	0	光束
ビーム・サーベル（Mk-Ⅱ）	ガンダムMK-Ⅱ 背包	0	光束
ビーム・サーベル（Mk-Ⅱ黑）	ガンダムMK-Ⅱ【黑】背包	0	光束
ビーム・サーベル（ν）	νガンダム 背包	0	光束
ビーム・サーベル（ガンダム）	ガンダム 背包	0	光束
ビーム・サーベル（ジム・カスタム）	ジム・カスタム 背包	0	光束
ビーム・サーベル（ジム・コマンド）	ジム・コマンド 腿	0	光束
ビーム・サーベル（ジム）	ジム 背包	0	光束
ビーム・サーベル（バンシィ【D】）	バンシィ【D】背包	0	光束
ビーム・サーベル（バンシィ【U】）	バンシィ【U】背包	0	光束
ビーム・サーベル（ユニコーン【D】）	ユニコーン【D】背包	0	光束
ビーム・サーベル（ユニコーン【U】）	ユニコーン【U】背包	0	光束
ビーム・サーベル（百式）	百式 腿	0	光束
ビームサーベル（グリーンフレーム）	アストレイグリーンフレーム 背包	0	光束
ビームサーベル（ストライク）	ストライクガンダム【エール】背包	0	光束
ビームサーベル（ブルーフレーム）	アストレイブルーフレーム 背包	0	光束
ビームサーベル（レッドフレーム）	アストレイレッドフレーム 背包	0	光束
ビームチャクラム	スサノオ 头	15	光束
ピクウス	フリーダムガンダム 头	20	物理
ホーミングミサイル	ガンダムヘビーアームズ 臂	10	物理
マイクロミサイル	ガンダムヘビーアームズ 腿	20	物理
マイダスメッサー	ストライクガンダム【ソード】臂	20	光束
マシンキャノン（ウイング）	ウイングガンダムゼロ（EW）躯干	20	物理
マシンキャノン（ゴッド）	ゴッドガンダム 躯干	15	物理
マシンキャノン（ヘビーアームズ）	ガンダムヘビーアームズ 躯干	15	物理
ラケルタビームサーベル	フリーダムガンダム 腿	0	光束
地雷	ザクマインレイヤー 背包	50	物理
扩散メガ粒子炮	サザビー 躯干	10	光束
胸部ガトリング炮	ガンダムヘビーアームズ 躯干	15	物理
胸部扩散ビーム炮	ドム 躯干	20	光束
腕部マシンガン	Hi-ν 躯干	25	物理
试制9.1m对舰刀	ストライクガンダム【I.W.S.P】背包	0	物理
头部バルカン（G-3ガンダム）	G-3ガンダム 头	20	物理
头部バルカン（Hi-ν）	Hi-νガンダム 头	20	物理
头部バルカン（Z）	Zガンダム 头	20	物理
头部バルカン（ν）	νガンダム 头	20	物理
头部バルカン（ガンダム）	ガンダム 头	20	物理
头部バルカン（ゴッド）	ゴッドガンダム 头	20	物理
头部バルカン（ザク）	ガルマ・ザビ专用ザクⅡ 头	20	物理
头部バルカン（シナンジュ）	シナンジュ 头	20	物理
头部バルカン（ジム・カスタム）	ジム・カスタム 头	20	物理
头部バルカン（ジム・コマンド）	ジム・コマンド 头	20	物理
头部バルカン（ジム）	ジム 头	20	物理
头部バルカン（デスサイズヘル）	ガンダムデスサイズヘル（EW）头	20	物理
头部バルカン（ノーベル）	ノーベルガンダム 头	20	物理
头部バルカン（バンシィ【D】）	バンシィ【D】头	20	物理
头部バルカン（バンシィ【U】）	バンシィ【U】头	20	物理
头部バルカン（ヘビーアームズ）	ガンダムヘビーアームズ 头	20	物理
头部バルカン（ユニコーン【D】）	ユニコーン【D】头	20	物理
头部バルカン（ユニコーン【U】）	ユニコーン【U】头	20	物理
头部バルカン（百式）	百式 头	20	物理
クラッカー	无	15	物理、商店
グレネード	无	15	物理、商店
シュツルム・ファウスト	无	10	物理、商店
リペアキットL	无	15	回复、商店
リペアキットM	无	20	回复、商店
リペアキットS	无	30	回复、商店

EX アクション

EX 技能在一场战斗中最多只能三种，发动时自机处于无敌状态（辅助攻击类只在发动的瞬间无敌，例如各类浮游炮），无论用于进攻、解围还是硬扛 BOSS 必杀攻击都十分有效，熟练运用各种 EX 技能是攻略这款游戏非常重要的一点。

EX技能一览

名称	冷却时间（秒）	必要部件	取得条件
ミラージュショット	8	步枪/双枪	完成任务001时自动取得
スペクトラルショット	18	步枪/双枪	装备“ミラージュショット”完成任务7～15次
スティンガーシュート	12	长距离步枪	装备长距离步枪系武器完成2个任务
ブレイカーシュート	25	长距离步枪	装备“スティンガーシュート”完成任务5-15次
パワードバレット	12	机关枪	装备机关枪系武器完成2个任务
バーサーカーバレット	25	机关枪	装备“パワードバレット”完成任务5-15次
ガトリングアサルト	12	格林炮	装备格林炮系武器完成2个任务
ガトリングバスター	22	格林炮	装备“ガトリングアサルト”完成5-15次任务
トリプルブラスト	10	火箭炮	装备火箭炮系武器完成2个任务
トリプルパニッシャー	22	火箭炮	装备“トリプルブラスト”完成5-15次任务
クロススラッシュ	5	剑/双剑	装备剑/双剑系武器完成3个任务
クロステンペスト	20	剑/双剑	装备“クロススラッシュ”完成5-15次任务
トルネードアックス	6	斧	装备斧系武器完成1个任务
サイクロンアックス	18	斧	装备“トルネードアックス”完成5-15次任务
デッドエンドバスター	12	大剑	装备大剑系武器完成1个任务
デットエンドインパクト	35	大剑	装备“デッドエンドバスター”完成5-15次任务
スパイラルチャージ	4	鞭	装备鞭系武器完成1个任务
ボルテックスチャージ	18	鞭	装备“スパイラルチャージ”完成5-15次任务
ゲイルスパイク	7	长枪	装备长枪系武器完成1个任务
ソニックスパイク	30	长枪	装备“ゲイルスパイク”完成5-15次任务
ハンマーブロウ	5	空手/拳法	不装备格斗武器完成1个任务

EX技能一览			
名称	冷却时间（秒）	必要部件	取得条件
デッドリ-ブロウ	60	空手/拳法	装备“ハンマ-ブロウ”完成5~15次任务
ライトニングフィンガ-	12	空手/拳法	取得“HGアストレイレッドフレ-ム”/“HGアストレイレッドフレ-ム改”的手臂部件
バ-ストフィンガ-	25	空手/拳法	取得“MGゴッドガンダム”/“MGマスタ-ガンダム”的手臂部件
ア-マ-リペア	10	无	完成任务002时自动取得
ア-マ-リペアⅡ	20	无	装备“ア-マ-リペア”完成6~12次任务
ア-マ-リペアⅢ	30	无	装备“ア-マ-リペアⅡ”完成15~20次任务
ブ-ストタックル	10	无	取得“HGザクⅡ”的手臂部件
グラウンドシエイカ-	12	无	取得“HGシャア专用ザクⅡ”的腿部件
ヒロイックフイニッシュ	15	无	完成任务002时自动取得
ハイパ-キャノン	25	フリ-ダムガンダム/ストライクガンダム【I.W.S.P】/ストライクガンダム【ランチャ-】/ベアッガイ 背包	取得“必要部件”中任意一个机体的背包部件
フルオ-プンアタック	55	ガンダムヘビ-ア-ムズ（EW）躯干/臂/腿	取得“必要部件”中任意一个身体部件
フルバ-スト	80	“フリ-ダムガンダム”/“ストライクフリ-ダムガンダム”背包＋“フリ-ダムガンダム”/“ストライクフリ-ダムガンダム”腿	取得“フリ-ダムガンダム”/“ストライクフリ-ダムガンダム”的背包部件
ハイパ-ソ-ド	50	剑/双剑	取得“HG GNソ-ドⅢ”
ライザ-ソ-ド	80	剑/双剑	取得“MG GNソ-ドⅢ”
オ-ルレンジアタック	15	“キユベレイ”/“キユベレイMk-Ⅱ”/“νガンダム”/“Hi-νガンダム”/“サザビ-”/“ストライクフリ-ダムガンダム”背包	取得“必要部件”中任意一个机体的背包部件
タクテイカルア-ムズ・ソ-ドフォ-ム	8	“アストレイレッドフレ-ム改”/“アストレイブル-フレ-ムセカンドリバイ”背包	取得“必要部件”中任意一个机体的背包部件
タクテイカルア-ムズ・アロ-フォ-ム	12	“アストレイレッドフレ-ム改”背包	取得“アストレイレッドフレ-ム改”的背包部件
タクテイカルア-ムズ・ガトリングフォ-ム	30	“アストレイブル-フレ-ムセカンドリバイ”背包	取得“アストレイブル-フレ-ムセカンドリバイ”的背包部件

强化モジュ－ル

强化模组的掉落率很低，但装备后附加的能力却可以让玩家的机体有大幅能力的提升，是除了获得高星数身体部件外另一个强化机体的重要装备。获得方法与身体部件一样，都是通过击败敌机而随机掉落，但强化模组在单人模式中的掉落率就要远远小于一般身体部件，所以推荐在多人游戏中刷取。

强化模组一览		
名称	推荐入手任务	效果
EXチャ-ジブレイカ-	23、27、29	把敌机部件打掉时EX技能的冷却时间缩短10%
GAIOS改良コ-ド	23、24	觉醒时间延长2秒
GAIOS改良プログラム	56、70	觉醒时间延长3秒
GAIOS扩张コ-ド	23、27、29	觉醒槽上升率增加5%
GAIOS扩张プログラム	42、70	觉醒槽上升率增加13%
Iフイ-ルド・バリア	54、70	耐ビ-ム装甲增加1500
PS装甲	50	耐物理装甲增加1500
ア-マ-EXゲイン	34	机体耐久值增加5000。击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%
ア-マ-EXステイ-ル	57	机体耐久值增加5000。攻击命中敌人时EX技能的冷却时间缩短0.15%
ア-マ-EXディフエンス	34	机体耐久值增加5000。用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%
ア-マ-EXブレイカ-	44	机体耐久值增加5000。把敌机部件打掉时EX技能的冷却时间缩短10%
ア-マ-GAIカスタム	47、70	机体耐久值增加5000。觉醒时间延长2秒
ア-マ-GAIブレイカ-	34、37	机体耐久值增加5000。自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
ア-マ-アブソ-バ-	45、60、61	机体耐久值增加5000。自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值
ア-マ-ジエネレ-タ	46	机体耐久值增加5000。机体容量增加1500
ア-マ-ステイ-ル	29、34	自机回复给敌机造成伤害值的3%耐久值
ア-マ-ステイ-ル+	55	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值
ア-マ-ディフエンダ-	34	机体耐久值增加5000。用盾牌防御敌人的攻击时自机耐久值回复最大值的1%
ア-マ-バリア	40、44	机体耐久值增加5000。耐ビ-ム、耐物理装甲增加1200
ア-マ-ブラスタ-	34、38	机体耐久值增加5000。击破敌机时自机耐久值回复最大值的2.5%
ア-マ-ブレイカ-	34	机体耐久值增加5000。把敌机部件打掉时OPTION装备回复最大值的10%弹药
ア-マ-リジエネレ-タ	14、34	机体耐久值增加5000。每秒自机耐久值回复最大值的0.5%
アタックEXチャ-ジャ-	44、56、70	攻击命中敌人时EX技能冷却时间缩短0.05%
アタックEXチャ-ジャ-＋	60、66	攻击命中敌人时EX技能冷却时间缩短0.15%
アックスプログラム	29、31	斧系武器适应性加2
アックスマスタリ	29、34	斧系武器适应性加3
アックスマスタリ+	44	斧系武器适应性加4
アンチリカバリ	55	濒死状态出击，回复无效
エクスEXゲイン	60	EX技能冷却时间缩短5%。击破敌机时EX技能冷却时间缩短2%
エクスEXステイ-ル	52	EX技能冷却时间缩短5%。攻击命中敌人时EX技能冷却时间缩短0.15%
エクスEXディフエンダ-	60	EX技能冷却时间缩短5%。用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%
エクスEXブレイカ-	42、61	EX技能冷却时间缩短5%。自机部件被打掉时EX技能冷却时间缩短10%
エクスアブソ-バ-	56	把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短5%，自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值
エクスオブブレイカ-	29、30	把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%，OPTION装备回复最大值的10%弹药
エクスガ-ドEXディフエンダ-	30	用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%，机体耐久值回复1%
エクスガ-ドEXブレイカ-	25、27、29	用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
エクスガ-ドGAIカスタム	61	用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%，觉醒时间延长2秒
エクスガ-ドサプライヤ	36、38	击破敌机时青OPTION装备回复2%
エクスガ-ドディフエンダ-	29、30	用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%，自机耐久值回复最大值的1%
エクスガ-ドブレイカ-	29、30	用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%，把敌机部件打掉时OPTION装备回复最大值的10%弹药
エクスディフエンダ-	42	EX技能常时冷却时间缩短5%，用盾牌防御敌人的攻击时耐久值回复最大值的1%
エクスハントEXディフエンダ-	24、28、29	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%
エクスハントEXブレイカ-	25、26、29	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
エクスハントGAIカスタム	47、78、56	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，觉醒时间延长2秒
エクスハントディフエンダ-	42、45	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，用盾牌防御敌人的攻击时自机耐久值回复最大值的1%
エクスハントブラスタ-	34	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，自机耐久值回复最大值的2.5%

强化模组一览		
名称	推荐入手任务	效果
エクスハントブレイカ－	22、28、31	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，自机部件被打掉时青OPTION装备回复10%
エクスハントリジエネレ－タ	34、68	击破敌机时EX技能的冷却时间缩短2%，机体耐久值回复0.5%
エクスヒットGAIブレイカ－	62	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
エクスヒットアブソ－バ－	60	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值
エクスヒットサプライヤ－	60	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，击破敌机时青OPTION装备回复2%
エクスヒットブラスタ－	68、70	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，击破敌机时耐久值回复最大值的2.5%
エクスヒットブレイカ－	60	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，自机部件被打掉时青OPTION装备回复10%
エクスヒットリジエネレ－タ	65	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，机体耐久值每秒回复0.5%
エクスヒットロ－ダ－	65	攻击命中敌机时EX技能冷却时间缩短0.15%，青OPTION装备每秒回复0.5%
エクスブラスタ－	42	EX技能冷却时间缩短5%，击破敌机时机体耐久值回复2.5%
エクスブレイカ－	56	EX技能冷却时间缩短5%，自机部件被打掉时青OPTION装备回复10%
エクスロ－ダ－	70	EX技能冷却时间缩短5%，青OPTION每秒回复0.5%
エナジ－ガ－ドEXブレイカ－	27、29、30	用盾牌防御成功时机体耐久度回复1%，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
エナジ－ガ－ドGAIカスタム	61	用盾牌防御成功时机体耐久度回复1%，觉醒时间延长2秒
エナジ－ガ－ドGAIブ－スタ－	31、32	用盾牌防御成功时机体耐久度回复1%，觉醒槽上升率增加10%
エナジ－ガ－ドGAIブレイカ－	32、33	用盾牌防御成功时机体耐久度回复1%，自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
エナジ－ガ－ドブレイカ－	29、30	用盾牌防御成功时机体耐久度回复1%，自机部件被打掉时青OPTION装备回复10%
エナジ－ガ－ドロ－ダ－	51、70	用盾牌防御成功时机体耐久度回复1%，青OPTION装备每秒回复0.5%
エリミネ－トEXチャ－ジャ－	9、21	击破敌机时EX技能冷却时间缩短1%
エリミネ－トEXチャ－ジャ－＋	23、27、29	击破敌机时EX技能冷却时间缩短2%
エリミネ－トEXディフェンダ－	28、30、31	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，盾牌防御敌人的攻击时EX技能的冷却时间缩短1%
エリミネ－トEXブレイカ－	28、30、31	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
エリミネ－トGAIカスタム	61	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，觉醒时间延长2秒
エリミネ－トGAIブ－スタ－	44	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，觉醒槽上升率增加10%
エリミネ－トGAIブレイカ－	31、32、33	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
エリミネ－トディフェンダ－	28、30	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，盾牌防御敌人的攻击时耐久值回复最大值的1%
エリミネ－トブレイカ－	29、45	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，自机部件被打掉时青OPTION装备回复10%
エリミネ－トリカバリ	29、31	击破敌机时自机耐久值回复1.5%
エリミネ－トリカバリ＋	23、24	击破敌机时自机耐久值回复2.5%
エリミネ－トロ－ダ－	51	击破敌机时自机耐久值回复2.5%，青OPTION装备每秒回复0.5%
オ－トキャリブレ－タ	28、34、44	不会被敌人中断攻击
オ－トサプライ	29	固定OPTION武装每秒回复0.25%
オ－トバランサ	52	固定OPTION武装每秒回复0.5%
オ－トリカバリ	9、21	机体耐久值每秒回复0.25%
オ－トリカバリ＋	29、34	机体耐久值每秒回复0.5%
ガ－ドEXチャ－ジャ－	24	用盾牌防御敌人的攻击时EX技能冷却时间缩短0.5%
ガ－ドリカバリ	23、24	用盾牌防御敌人的攻击时，自机耐久值回复1%
格斗プログラム	21、23、24、29	空手格斗适应性加2
格斗マスタリ	25、28、29、45	空手格斗适应性加3
格斗マスタリ＋	–	空手格斗适应性加4
ガトリングプログラム	24、25、26	格林炮系武器适应性加2
ガトリングガンマスタリ	39、49	格林炮系武器适应性加3
ガトリングガンマスタリ＋	52	格林炮系武器适应性加4
キャパシティEXスティ－ル	69、70	机体容量增加1500，攻击命中敌人时EX技能冷却时间缩短0.15%
キャパシティEXチャ－ジ	60	机体容量增加1500，EX技能冷却时间缩短5%
キャパシティEXディフェンダ－	52	机体容量增加1500，盾牌防御敌人的攻击时EX技能的冷却时间缩短0.5%
キャパシティEXブレイカ－	32、33	机体容量增加1500，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
キャパシティGAIカスタム	67、70	机体容量增加1500，觉醒时间延长2秒
キャパシティGAIブレイカ－	45	机体容量增加1500，自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
キャパシティアブソ－バ－	42、61	机体容量增加1500，自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值
キャパシティディフェンダ－	32	机体容量增加1500，盾牌防御敌人的攻击时耐久值回复最大值的1%
キャパシティブレイカ－	44	机体容量增加1500，把敌机部件打掉时青OPTION装备的弹药回复10%
サ－ベルプログラム	21、23、24、31	剑/双剑系武器适应性加2
サ－ベルマスタリ	28、29、34	剑/双剑系武器适应性加3
サ－ベルマスタリ＋	44	剑/双剑系武器适应性加4
サイコフレ－ム	68、69、70	机体动作高速化（大），STEP回避距离增加（大）
サプライブレイカ－	23、29	把敌机部件打掉时OPTION装备的弹药回复10%
シ－ルド大型追加装甲	56、67	盾牌耐久度增加30000
シ－ルド補强	23、24、25、26、27	盾牌耐久度增加10000
シ－ルド追加装甲	44	盾牌耐久值增加20000
スティ－ルGAIブ－スタ－	70	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值，觉醒槽上升率增加10%
スティ－ルサプライヤ－	48、63	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值，击破敌机时青OPTION装备回复2%
スティ－ルディフェンダ－	56、60	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值，盾牌防御敌人的攻击时耐久值回复最大值的1%
スティ－ルブラスタ－	60、70	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值，击破敌机时耐久值回复最大值的2.5%
スティ－ルブレイカ－	46	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值，把敌机部件打掉时青OPTION装备的弹药回复10%
スティ－ルロ－ダ－	70	自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值，青OPTION装备每秒回复0.5%
スマッシュGAIカスタム	51	击破敌机时青OPTION装备回复2%，觉醒时间延长2秒
スマッシュブレイカ－	56、70	击破敌机时青OPTION装备回复2%，把敌机部件打掉时OPTION装备的弹药回复10%
スマッシュロ－ダ－	59、68	击破敌机时青OPTION装备回复2%，青OPTION装备每秒回复0.5%
チタン合金ア－マ－	9、29	机体耐久值增加2500
トレ－ナ－プログラム	20	自机被击破惩罚无效化2次
トレジャ－ハンタ－	40、52	稀有部件掉落率提高
トレジャ－ハンタ－＋	70	稀有部件掉落率提高（大）
ニュ－ラルリンケ－ジ	56、60、70	机体动作高速化，STEP回避距离增加
バ－サ－カシステム	42、55	红血状态时攻击力增加25%
バ－サ－カ－プログラム	23、24	红血状态时攻击力增加15%
バ－ストGAIブ－スタ－	70	觉醒槽上升率增加10%，觉醒时间延长2秒
バ－ストGAIブレイカ－	64、69	觉醒槽上升率增加10%，青OPTION装备每秒回复0.5%
バ－ストオフEXブレイカ－	67	自机部件被打掉时觉醒槽增加5%，自机部件被打掉时EX技能冷却时间缩短10%

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

强化模组一览		
名称	推荐入手任务	效果
バーストゲインGAIブレイカー	67	觉醒槽上升率增加10%，自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
バーストゲインブレイカー	32	觉醒槽上升率增加10%，把敌机部件打掉时OPTION装备的弹药回复10%
バーストブレイカー	51、57、62	觉醒时间延长2秒，自机部件被打掉时OPTION装备的弹药回复10%
バイオセンサー	44,、70	机体动作高速化（大），无叠加效果
バズーカプログラム	20、27	火箭炮系武器适应性加2
バズーカマスタリ	44、65	火箭炮系武器适应性加3
バズーカマスタリ+	70	火箭炮系武器适应性加4
ビギナープログラム	60、70	自机被击破惩罚无效化3次
ファイアアームEXブレイカー	65	青OPTION装备每秒回复0.5%，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
ファイアアームGAIブースター	57	青OPTION装备每秒回复0.5%，觉醒槽上升率增加10%
ファイアアームGAIブレイカー	69、70	青OPTION装备每秒回复0.5%，自机部件被打掉时觉醒槽增加5%
ファイアアームブレイカー	69	青OPTION装备每秒回复0.5%，自机部件被打掉时青OPTION装备回复10%
フィードフォワード制御装置	56、60、70	不会被打硬直，不会被攻击吹飞
ブレイクサプライ	27、29	击破敌机时青OPTION装备回复1%
ブレイクサプライ+	55	击破敌机时青OPTION装备回复2%
ベクタードノズル	44	不会被攻击吹飞
マグネット・コーティング	20、34	机体动作高速化，无叠加效果
マシンガンプログラム	44、49	机关枪系武器适应性加2
マシンガンマスタリ	52	机关枪系武器适应性加3
マシンガンマスタリ+	52	机关枪系武器适应性加4
ムチプログラム	24、29、31	鞭系武器适应性加2
ムチマスタリ	34	鞭系武器适应性加3
ムチマスタリ+	44	鞭系武器适应性加4
モビルトレースシステム	55、60	空手格斗适应性加4
ライフルプログラム	25、26、27	步枪/双枪系武器适应性加2
ライフルマスタリ	44	步枪/双枪系武器适应性加3
ライフルマスタリ+	52、70	步枪/双枪系武器适应性加4
ランスプログラム	23、31	长枪系武器适应性加2
ランスマスタリ	34	长枪系武器适应性加3
ランスマスタリ+	44	长枪系武器适应性加4
リアクティブEXスティール	64、69	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，攻击命中敌人时EX技能冷却时间缩短0.15%
リアクティブEXチャージ	60	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，EX技能冷却时间缩短5%
リアクティブEXディフェンダー	32、33	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，盾牌防御敌人的攻击时EX技能的冷却时间缩短2%
リアクティブEXブレイカー	37	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
リアクティブGAIカスタム	61、69	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，觉醒时间增加2秒
リアクティブアブソーバー	61	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，自机回复给敌机造成伤害值的5%耐久值
リアクティブジェネレーター	38、40	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，机体容量增加1500
リアクティブディフェンダー	38	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，盾牌防御敌人的攻击时耐久值回复最大值的1%
リアクティブブレイカー	36	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，把敌机部件打掉时OPTION装备的弹药回复10%
リアクティブローダー	52、70	耐ビーム装甲、耐物理装甲增加1200，青OPTION装备每秒回复0.5%
リカバリEXディフェンダー	28、30、31	机体耐久值每秒回复0.5%，盾牌防御敌人的攻击时EX技能的冷却时间缩短0.5%
リカバリEXブレイカー	28、30、31	机体耐久值每秒回复0.5%，把敌机部件打掉时EX技能冷却时间缩短10%
リカバリGAIブースター	38、44	机体耐久值每秒回复0.5%，觉醒槽上升率增加10%
リカバリオーグメンタ	23、29、34	机体耐久值回复效果增加20%
リカバリオーグメンタ+	44	机体耐久值回复效果增加25%
リカバリサプライヤ	31、32、33	机体耐久值每秒回复0.5%，击破敌机时青OPTION装备回复2%
リカバリディフェンダー	28、30、31	机体耐久值每秒回复0.5%，盾牌防御敌人的攻击时耐久值回复最大值的1%
リカバリブラスター	28、30、31	机体耐久值每秒回复0.5%，击破敌机时耐久值回复最大值的2.5%
リカバリブレイカー	24、30、31	机体耐久值每秒回复0.5%，把敌机部件打掉时OPTION装备的弹药回复10%
リカバリローダー	70	机体耐久值每秒回复0.5%，青OPTION装备弹药每秒回复0.5%
リクルートプログラム	24、29、31	自机被击破惩罚无效化1次
リペアオーグメント	9、29、31	机体耐久值回复效果增加10%
リペアオーグメント+	24、26、27	机体耐久值回复效果增加15%
ルナチタニウム合金アーマー	27、29	机体耐久值增加5000
ロングライフルプログラム	20、26	长距离步枪系武器适应性加2
ロングライフルマスタリ	49、65	长距离步枪系武器适应性加3
ロングライフルマスタリ+	55、70	长距离步枪系武器适应性加4
大剑プログラム	24、29、31	大剑系武器适应性加2
大剑マスタリ	34、45	大剑系武器适应性加3
大剑マスタリ+	44	大剑系武器适应性加4
接合部精度向上	34	自机部件掉落几率减少30%
核融合炉	20、34	机体容量增加500
核分裂炉	44、49	机体容量增加1500
耐ビーム・コーティング	23、24	耐ビーム装甲增加750
追加スラスター	30、31	STEP回避的距离增加，无叠加效果
追加大型スラスター	55	STEP回避的距离增加（大），无叠加效果
追加装甲	23、24	对物理装甲增加750

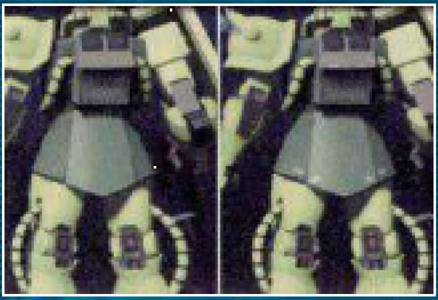
ガンプラペイント

在整备机体的画面中，玩家可以看到一项“**ガンプラペイント**”，这里可以让玩家为自己的机体进行更换颜色、施加外观效果的操作。涂装除了可以选择一整个零件换色，还能进行零件区域细分换色，甚至还能为机体换上自己喜欢的迷彩色一样的外观效果。

换好自己满意的颜色后，就是给机体贴上各种标志的贴纸啦，除了一些机体编号的数字外，还有驾驶员的专用标志，让玩家的机体看起来更有“XX 专用机”的感觉，机体都有自己的专用贴纸，这种贴纸可以通过以高得分的 ACE 点数完成任务来完成。贴完了贴纸，玩家就能对机体进行外观修饰的操作，例如给机身添加弹痕擦伤、旧化污迹等，详细请看下表。尽情发挥你的想象力，组出属于你自己的高达吧！

各种外观装饰

种类	说明	解锁制作等级
デカール	贴纸	初期可用
光泽处理	调整机体的光泽度	4
チッピング	调整机体的棱角部位的掉漆效果	9
エアブラシ	调整机体的阴影处理强弱度	2
汚し处理	调整机体的污迹厚薄度	6
伤处理	调整机体的外观受损程度	12
足元汚し	调整机体脚板的污迹厚薄度	6



外观处理图例

无施加效果

光泽处理

チッピング

エアブラシ

汚し处理

伤处理

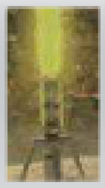
足元汚し

任务篇

地图摆设物的效果

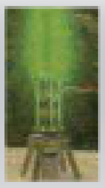
在任务中玩家常常会看到场地中摆放着各种各样的摆设物，有着各种影响场地及玩家机体能力的效果，必须要注意。

战场上的摆设物



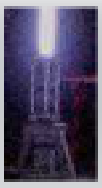
ジャマー：アタック

让我方机体的攻击力下降的干扰器



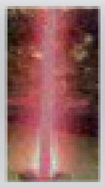
ジャマー：マグネット

吸收我方机体的射击攻击



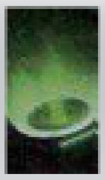
ジャマー：スケール

我方机体变小



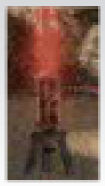
敌增援出现ポイント

增援敌军，不可破坏



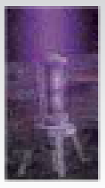
恢复ポイント

完全回复玩家机体耐久度及 OPTION 装备的数量



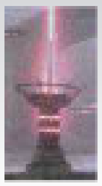
ジャマー：ディフエンス

让我方机体的防御力下降的干扰器



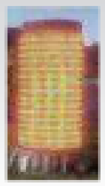
ジャマー：アシッド

我方机体的耐久度慢慢减少



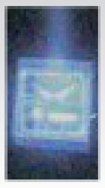
敌据点ユニット

增援敌军的据点，可破坏



データプローブ

防御任务的保护目标：数据库



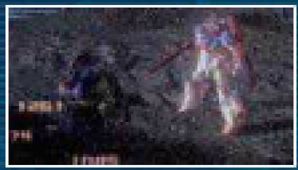
ランナー

零件框体，完成任务后可组装成零件

敌人的种类

战场上出现的各种类敌人，除了巨大 BOSS 及 PG 级机体无法打掉身体零件外，其他的敌人均可以打掉身体的任意部位，此时再把它们击破将会大大提高取得他们的零件框体的几率，下表列出的是除杂兵外的一些特殊敌人。

敌队长机

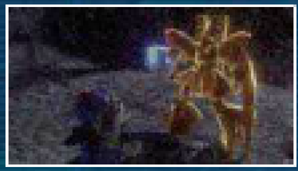


机体泛着红色或紫光的机体，比杂兵掉落零件框体的几率高

巨大主力机

PG级的敌人，一般作为守关的BOSS，击破后掉落零件框体的几率高

敌 ACE 机



泛着金光的机体，比队长机掉落零件框体的几率更高

超巨大 BOSS

巨大BOSS战，击破它即可完成任务，这种任务会无限刷出杂兵

エースポイント（ACE 点数）

击破敌人、打掉零件、破坏盾牌等等，玩家在游戏中的各种行为都会让 ACE 点数增加。ACE 点数除了能让觉醒值提升外，当 ACE 点数达到一定的值时，游戏中会出现敌 ACE 机来挑战玩家，是获得零件框体的好机会。完成任务后，当 ACE 点数达到指定的值后，将能获得机体的贴纸作为奖励。

ACE点数一览

AP名称	条件	分数
一击ダメージ10000以上	1击给予敌人10000以上的伤害值	3000
一击ダメージ30000以上	1击给予敌人30000以上的伤害值	3000
一击ダメージ50000以上	1击给予敌人50000以上的伤害值	3000
一击ダメージ70000以上	1击给予敌人70000以上的伤害值	3000
一击ダメージ99999以上	1击给予敌人99999以上的伤害值	3000
累积ダメージ30000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过30000	3000
累积ダメージ50000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过50000	3000
累积ダメージ100000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过10万	3000
累积ダメージ150000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过15万	3000
累积ダメージ300000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过30万	3000
エマージエンシーレスキュー	给予HP20000以下的僚机回复援助	4000

ACE点数一览		
AP名称	条件	分数
レベアマン	给予僚机回复援助10次	5000
アデプトガーダー	使用盾牌防御敌人10000以上攻击力的攻击	3000
シールドブレイク	破坏敌人的盾牌10次	5000
ファーストブレイク	游戏开始后击破第一个敌人	4000
EXブレイク	用EX技能击破敌人	1000
EXブレイク10	用EX技能击破10个敌人	4000
EXブレイク25	用EX技能击破25个敌人	6000
マルチブレイク	同时击破2个以上的敌人	1000
マルチブレイク5	同时击破5个以上的敌人	3000
アンダウンブレイク	自机没倒地过的情况下击破5个敌人	1000
アンダウンブレイク15	自机没倒地过的情况下击破15个敌人	5000
アンダウンブレイク30	自机没倒地过的情况下击破30个敌人	10000
アンダウンブレイク50	自机没倒地过的情况下击破50个敌人	20000
アンタッチャブル	在无伤的状态下击破5个敌人	2500
アンタッチャブル10	在无伤的状态下击破10个敌人	5000
テイクダウンブレイク	对脚部被打掉的敌人进行地面追击并击破	4000
エアリアルブレイク	空中攻击击破敌人	1500
シュートダウン	击落正在空中喷射移动的敌人（无须击破）	500
パーツアウト	把敌人的身体部件打掉	3000
パーツアウト10	把敌人的身体部件打掉10次	4000
パーツアウトブレイク	击破身体部件掉落的敌人	3000
パーツアウトブレイク10	击破身体部件掉落的敌人10次	6000
ダブルパーツアウト	打掉单体敌人的2个身体部件	2000
トリプルパーツアウト	打掉单体敌人的3个身体部件	3000
パーフェクトパーツアウト	打掉单体敌人的全部身体部件	4000

ACE点数一览		
AP名称	条件	分数
ベアナックル	用拳法（不装备格斗武器）击破10个敌人	3000
ヘッドバルカンフルヒット	用头部机关炮全弹命中敌人	2000
ブーメランアルチヒット	用回旋镖武器击中5个敌人	3000
マインレイヤー	用地雷击破5个敌人	3000
マルチスタン	与僚机同时把3个以上的敌人打硬直	3000
リベンジャー	自机部件掉落的状态下击破3个敌人	3000
メインカメラをやられただけだ!	自己头部掉落的状态下击破3个敌人	5000
ジャマーブレイク	破坏干扰器	7000
ブレイク10	我方部队击破10个敌人	5000
ブレイク20	我方部队击破20个敌人	10000
ブレイク40	我方部队击破40个敌人	10000
ブレイク60	我方部队击破60个敌人	10000
ブレイク80	我方部队击破80个敌人	10000
ブレイク100	我方部队击破100个敌人	10000
ダブル覚醒	2名玩家同时觉醒（多人游戏）	1500
トリプル覚醒	3名玩家同时觉醒（多人游戏）	3000
オール覚醒	4名玩家同时觉醒（多人游戏）	4500
クイックパーツアウト4	我方部队快速击破4个敌人	4000
クイックパーツアウト8	我方部队快速击破8个敌人	8000
マルチパーツアウト	我方部队同时把2个敌人的部件打掉	500
マルチパーツアウト3	我方部队同时把3个敌人的部件打掉	1000
マルチパーツアウト4	我方部队同时把4个敌人的部件打掉	1500
マルチパーツアウト5	我方部队同时把5个敌人的部件打掉	2000
エースキラー	击破谜之敌人	20000

武器详解 格斗篇

サーベル

玩家最初即可使用的格斗武器类型，剑系武器拥有攻速快、性能稳定的优点，是最适合新手使用的武器，且剑系还可以习得 4 种 EX 技能，这也是此类武器的特色之一。但攻击范围太小，缺少瞬时吹飞敌机的招式使得剑系在被众多敌机围攻的时候显得有点软弱无力。推荐招式：□→△的突刺攻击拥有高概率的破坏盾牌效果，△→△→□可以吹飞前方的敌人，冷却时间极短的 EX 技能クロススラッシュ。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
□△	破盾（离敌人一段距离时第一段□会向前冲刺，下同）
□■□	吹飞
□■△	破盾、敌硬直
△□	浮空
△▲□	破盾、吹飞
△▲△	敌硬直

空中攻击	招式效果
□△	敌硬直
□□△	无
□□□△	敌硬直

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

クロススラッシュ、クロステンペスト、ハイパーソード、ライザーソード

ダブルサーベル

双剑系的攻速、攻击范围等数据都与剑系相似，但双剑的攻击判定数是剑系的 2 倍，因此在 1 对 1 的情况下双剑比起其他类型的格斗武器有着一定的优势。另外双剑的最大特点在于它拥有很多可以取消攻击的特殊动作，使得很多攻击可以很容易就组合成连续技，这也是双剑拥有较强压制力的原因，例如空中的□→□→■→ × 喷射取消→□……只要喷射槽未消耗完就能一直接连续攻击。EX 技能与剑系共通。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
□△	破盾（离敌人一段距离时第一段□会向前冲刺并附带无敌效果，下同）
□■□	敌硬直
□■△	破盾、敌机硬直
▲□	破盾、敌机硬直、吹飞
▲▲□	破盾、浮空
▲▲△	浮空

空中攻击	招式效果
□△	敌硬直
□□△	无
□□■△	无

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

クロススラッシュ、クロステンペスト、ハイパーソード、ライザーソード

アックス

斧系武器攻击范围比光剑更狭窄，但攻击力则比光剑略高。斧头拥有较易让敌机部件脱落的特殊效果，是想提高部件收集效率的一个重宝。拥有较多的浮空系攻击，能对浮空的敌机进行多彩多样的追击 COMBO，在对单体敌人的战斗中拥有十分出色的表现。但致命的弱点是其攻击速度较慢，在众多敌机围攻的后期关卡，别说打落敌人部件了，连自保都十分困难，应对这种状况可以使用 EX 技能“トルネードアックス”一击扫开周围的敌机，而且冷却时间只需要 6 秒非常短，是斧系武器自保的重要技能。斧系真正价值体现在多人模式中，在多名玩家交叉火力掩护中斧系的生存能力大大提高，而且队伍中有一名专职用斧头劈部件的成员是非常受欢迎的。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
□△	破盾、吹飞
□□□	敌硬直
□□△	破盾、浮空
▲■	浮空（离敌人一段距离时第一段▲会向前冲刺并附带无敌效果及浮空，下同）
▲△□	破盾、吹飞
▲△△	破盾、浮空

空中攻击	招式效果
□△	敌硬直
□□△	敌硬直
□□□△	敌硬直

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

トルネードアックス、サイクロンアックス

大剑

格斗武器中拥有最强攻击力的大剑系，装备所需 COST 也非常高，攻击特点为：攻击范围

大、攻击速度慢且自机硬直大。使用感觉上比较类似于范围加大版的斧头，攻击范围极大能把周围的敌机卷入大剑的攻击中，且每一击的攻击都附带强力破盾属性，自机的生存能力较其他武器都高。但攻速慢、硬直大是其弱点，一般推荐用□□△卷起周围一波敌机，再用△■追击后立即用 STEP 回避取消攻击硬直。EX 技能的蓄力时间较长，较适合用于敌机倒地时进行时间差追击，对 PG 级 BOSS 也有奇效，在 BOSS 用格斗攻击过来时立刻发动 EX 技能，能高几率把它砍跪地。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
□△	破盾、吹飞
□□□	破盾、敌硬直、吹飞
□□△	破盾、浮空
△■	破盾
△△□	破盾、吹飞
△△△	破盾、连打△键可追加攻击

空中攻击	招式效果
□△	破盾、敌硬直
□□△	破盾、敌硬直
□□□△	破盾、敌硬直

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

デッドエンドバスタ－、デットエンドインパクト

ムチ

攻击方式很有特色的鞭系武器。□键攻击是围绕自机周围的全角度小范围攻击并且有不错的吹飞效果，△键攻击是向正前方甩出鞭子，距离与威力均十分优秀。合理地把两种攻击方式融入 COMBO 中会使攻击看起来很酷。鞭的 COMBO 比较特殊，最多可以进行 4 段操作，过程中中可以自由切换□键攻击和△键攻击，一般的用法是△键攻击进行伤害输出，敌机包围过来后切入□键攻击扫开。EX 技能中的"スパイラルチャ－ジ"是前冲系技能外，冷却时间仅需要 4 秒！能发技能就发，发很大发不用钱！（笑）

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
□□□■	#一二段□敌硬直，三段□浮空、吹飞，四段■拉近敌机接终结技
▲▲△▲	#一段▲浮空，二段▲敌硬直，三段△敌硬直，四段▲拉近敌机接终结技

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作
#4段攻击中可自由切换□、△攻击

空中攻击	招式效果
□△	敌硬直
□□△	浮空后追击
□□□△	无

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

スパイラルチャ－ジ、ボルテックスチャ－ジ

ランス

拥有十分优秀攻击范围的长枪系，□键攻击多为横扫动作用以解围，△键攻击是长枪突刺攻击且全段带有破盾效果！因为□键攻击的威力很小，因此输出的任务都要依靠△键攻击，但实际使用起来长枪系的伤害输出效率比起其他格斗武器来显得较差，但作为弥补的 EX 技能却异常的实用，能把高霸体值的敌机死死定住吃完一整套连续伤害的技能，伤害十分可观。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
□△	破盾、吹飞
□□□	浮空后吹飞
□□△	破盾、敌硬直
▲□	破盾、浮空（离敌人一段距离时第一段▲会向前冲刺并附带无敌效果，下同）
▲▲□	破盾、吹飞
▲▲△	破盾、多段伤害

空中攻击	招式效果
□△	敌硬直
□□△	敌硬直
□□□△	敌硬直

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

ゲイルスパイク、ソニックスパイク

格斗

不装备格斗武器的情况下，自机的格斗攻击会变成用拳头、踢腿的拳脚功夫。由于不能依靠武器的攻击力加成，格斗攻击的数据是依靠手臂部件的星数以及机体整体的格斗适应性，攻击力方面稍微偏弱，但是攻击速度算得上优秀，能够取消硬直的动作也非常多，徒手格斗是高级玩家向的玩法。另外能够使用的 EX 技能较多都是威力拔群的技能。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
■△	敌硬直
■■△	敌硬直
■■■□△	敌硬直
△□■	浮空
△△△	吹飞

空中攻击	招式效果
□△	夏亚踢！
□■△	夏亚踢！PART2！
□■□△	夏亚踢！PART3！

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

可使用的 EX 技能

ハンマ－ブロウ、デッドリ－ブロウ、バ－ストフィンガ－、ライトニングフィンガ－

格斗（拳法）

装备特定的手臂部件后，格斗攻击会变化成强力的拳法攻击。拳法攻击的变化多种多样，△键攻击可以蓄力并且蓄力过程全身无敌，招式涵盖全部类型的效果，攻击力高、段数多外还可以进行无脑连击，在游戏中属于 S 级强力的格斗类武器。唯一不足的是其攻击距离非常短，EX 技能中的"ハンマ－ブロウ"更是必须要在贴身的距离才能命中。

攻击COMBO	
地上攻击	招式效果
■△	敌硬直、破盾（蓄力：浮空、破盾）
■■△	（一二段△）敌硬直/（蓄力一段△）浮空、（蓄力二段△）吹飞
■■■△	（一段△）浮空、（二段△）敌硬直、（三段△）破盾/（蓄力一二段△）浮空、（蓄力三段△）破盾
■■■■△	敌硬直、破盾/（蓄力一段△）破盾、（蓄力二段△）敌硬直、（蓄力三段△）吹飞
■■■■□△	（一段△）破盾、（二段△）敌硬直/（蓄力一段△）破盾、（蓄力二段△）浮空、（蓄力三段△）吹飞
■■■■□□△	（一段△）破盾、（二段△）敌硬直、（三段△）吹飞/（蓄力一段△）破盾、（蓄力二段△）浮空、（蓄力三段△）敌机部件全掉落

空中攻击	招式效果
□△	敌硬直
□■△	敌硬直
□■□△	敌硬直
□■□□△	敌硬直

※■、▲可以用跳跃、喷射和STEP回避取消动作

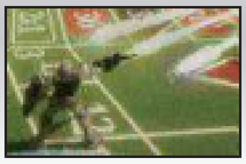
可使用的 EX 技能

ハンマ－ブロウ、デッドリ－ブロウ、バ－ストフィンガ－、ライトニングフィンガ－

武器种类详解 射击篇

ライフル/ダブルライフル

大家熟悉的标准射击武器光束来复枪及双光枪。性能标准、可以移动中射击、△键蓄力射击能够破盾，属于万能类型的射击武器，就算是新手也一样很容易就能上手。双枪一次射击的光弹是2发,EX技能“ミラ－ジュショット”发射的光束也是单枪的2倍总共6条光束，光束弹幕将会是冲在前方的同伴最有力的支援。



可使用的EX技能

ミラ－ジュショット、スペクトラルショット

ロングライフル

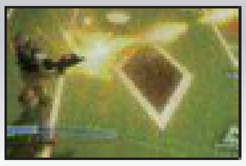
长射程步枪，顾名思义有着非常远的锁定距离以及单发高威力的攻击力，基本用法是依靠超远的锁定距离（需要配合机体本身的长射程步枪适应性），在敌机发现我方或者靠近之前进行致命打击。发射时自机是静止不动的，此时硬直很大，在后期拼防御力的混战中需要特别注意，切忌在敌群中乱开枪而让自己成了个靶子，因此配备的格斗武器拥有大范围攻击如大剑系有着不错的表现。△射击是发射高威力的蓄力照射型光束，拥有一定几率打掉敌机部件的效果。两种EX技能均是拥有固定打掉部件几率的非常实用的技能，即使是对上发光的队长机和敌ACE机都能高概率打掉部件，当和其他玩家组队的时候，使用长射程步枪的玩家就要有种自觉，优先锁定敌队长和ACE机观察它们的残血量，待残量低的时候对它们使用EX技能把部件打掉，同伴再给予致命一击，就能大大提高掉落部件道具的出现概率。

可使用的EX技能

スティンガ－シュ－ト、ブレイカ－シュ－ト

マシンガン

机关枪系射击武器。或者不少玩家都有种错觉，觉得机关枪要比光束枪等的威力要差，但这绝对是一个天大的误解！切勿看着武器显示的攻击力略低就被骗了，机关枪真正恐怖的在于按住□键时的连续射击，怒涛而出的弹幕瞬间就能把敌机轰成渣渣！两个EX技能的横扫攻击很多初接触的玩家也都会认为很鸡肋，但当与敌ACE机及巨型BOSS处于零距离状态下发动这两个EX技能，敌机就会瞬间吃下全弹攻击造成极为巨大的伤害！□键射击与光束枪一样能边移动边射击，使用简单且较灵活，△射击是横扫攻击，可以当作威力减弱版的EX技能使用，但没有了无敌状态又静止不动就比较危险了，因此除了拿来破坏盾牌时使用外不推荐多用。还未尝试使用机关枪的朋友还等什么，赶快去体验一下吧。

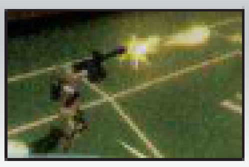


可使用的EX技能

パワ－ドバレット、バ－サ－カ－バレット

ガトリングガン

与机关枪系类似的格林炮系，比机关枪拥有更强力的连射能力，威力也更大。但缺点在于无论是□射击还是△射击都是静止不动无法移动，大大的一个靶子，因此使用起来没有机关枪那么随心随意，但使用习惯后也能发挥很强的战斗力。EX技能比起机关枪的要多出一个无敌的前冲刺动作，然后再接一个横扫射击，好处在于不用自机冒险冲入敌阵，坏处在于这个距离不好掌握，有时会让弹药无法全弹命中。



可使用的EX技能

ガトリングアサルト、ガトリングバスタ－

バズ－カ

火箭炮系射击武器。飞行速度十分缓慢，常有打不中敌人的情况发生，但单发的威力很高，命中后的爆风也能对周围的其他敌机造成伤害。实际使用后的感觉，比起其他射击武器火箭炮造成的伤害输出不是太理想，但爆炸的爆风能把接近的敌机群一起轰开，自保能力一流，与常常深入敌阵主攻格斗拳法的配合十分不错。△射击会根据选择的武器不同，发射出追尾弹或扩散弹头等具备特殊效果的弹头。

可使用的EX技能

トリプルブラスト、トリプルバニッシャ－

难点关卡 攻略篇

由于本游戏的主要目的在于重复进行各种关卡来刷取想要的任务，因此除了部分任务的敌人配置过于鬼畜外，大部分任务关卡要单人打过的难度都并不高，下文只会就其中一些稍有难度以及一些推荐刷零件的关卡进行讲解，希望对各位单机刷的玩家有所帮助。如果这些关卡在单机情况下实在打不过去，请主动联网寻找小伙伴们来帮忙吧。

MISSION 09 赤い亡灵

完成条件	击破敌巨大BOSS
失败条件	超过时限
时限	10：00
难易度	2
稀有零件	无

攻略要点：游戏中玩家遇到的第一个巨大BOSS战，来自《机动战士UC》的巨大MA尚步罗。尚步罗的攻击力很大（至少对于初次攻关的玩家机体来说），挥爪攻击不仅大大扣除耐久度值，还高几率能把玩家机体的部件打掉，让玩家处于不利状态中。另外玩家在以后的巨型BOSS战时都会在一个狭窄的封闭地图内战斗，想靠跑地形

躲攻击、拉远距离等战术均不适用，因此要十分熟悉BOSS攻击动作才能找到合适的攻略法。尚步罗第一形态，本体会发射米加粒子炮，虽然威力十分恐怖但只要玩家常时把攻击目标集中到双腕的爪子上施加跳跃格斗攻击，就可以利用机体因追击爪子而上下移动来回避粒子炮的攻击。爪子横扫攻击的回避方法是看到起手动作后立刻长按X进行上升移动（左摇杆归中不操作），就能在机体的喷射槽刚好喷完的时候躲过爪子的攻击。如果玩家有装备冷却时间短的EX技能，也可以在爪子攻击过来的一瞬间发动EX技能，利用无敌时间躲过攻击。

第二形态开始后，尚步罗会潜入海底一段时间，并且从地面伸出爪子攻击玩家，爪子出现前地面有很明显的提示，看清楚回避即可，毫无威胁。一段时间后他会现出真身，此时会比第一形态增加三种攻击：1、米加粒子炮追踪射击，射击前炮口会追着玩家摆动，射击后不会追尾；2、广角度扩散粒子炮，虽然攻击范围很广很难回避，但威力很低基本可以无视；3、爪子砸地，必定会让玩家机体掉落部件，攻击发动前地面上会有攻击点提示，小心回避即可。击败尚步罗后地图中央会出现奖励箱子，比一般关卡更高几率获得稀有的强化模组。

MISSION 14 死者の魂

完成条件	消灭所有的敌人
失败条件	（单）玩家机体被击破/（多）全玩家机体被击破
时限	无
难易度	5
稀有零件	［HG］ビーム・ライフル［Z］、［HG］ビームシザース、［HG］ビーム・ライフル［Z］
强化模组	アーマーEXゲイン

攻略要点：从本任务开始，画面下方多了一条觉醒槽，在槽蓄满的情况下玩家可以随自己意愿发动觉醒模式，对今后越来越困难的任务有很大帮助。本任务中首次出现慢慢削减玩家机体耐久值的干扰器，而且干扰器周围有强力的紫光机体保护，玩家如果无视干扰器的影响则会很容易被全灭。推荐带上冷却时间短的EX技能，在进入有干扰器的场景后立刻把锁定目标锁定为干扰器，用EX技能快速把它打掉后进行耐久值回复，然后再慢慢消灭余下的敌机。

PS：任务栏显示本任务可取得死神高达的大镰（HG）ビ－ムシザ－ス，但其实在本任务要刷出这把武器实在是非常困难，劝大家找其他任务刷，别在这里浪费时间。

▲干扰器附近的死神高达非常厉害，用EX技能把它们和干扰器一起消灭吧

MISSION 20 试作机动兵器

完成条件	击破敌巨大BOSS
失败条件	超过时限
时限	10：00
难易度	3
稀有零件	无

攻略要点：游戏中的第二个巨大BOSS，高达粉丝十分熟悉的阿普萨拉斯Ⅱ，有着强力的光束炮和冲撞攻击，但经历过第一场尚步罗BOSS战的玩家大概已经掌握了打法，就是利用EX技能发动瞬间的无敌时间来回避攻击。需要说明的是，由于阿普萨拉斯Ⅱ大部分时间均处于空中并且常常移动位置，因此用格斗武器打起来会比较累，推荐带上连射能力强的射击武器（例如机关枪、格林炮），或者EX技能强力的射击武器（例如ミラ－ジュショット、スペクトラルショット），如果射击武器的威力够强，能够很轻松就把它两条耐久值槽给打掉。

▲回旋光束炮十分强力，利用EX技能的无敌时间躲过去吧

▲一边回旋一边冲撞过来，STEP回避即可

▲▲广范围的全角度攻击，要看准地面标记尽快脱离攻击范围

MISSION 21 宇宙要塞

完成条件	消灭所有的敌人
失败条件	超过时限
时限	20：00
难易度	4
稀有零件	［HG］メガ・ガトリングガン［HG］キュベレイヘッド［HG］キュベレイボディ［HG］キュベレイアーム［HG］キュベレイレッグ［HG］キュベレイバックパック

攻略要点：玩家进入宇宙战场的第一场战斗，从这一任务开始，敌人的攻击开始变得凶猛起来，玩家机体的装甲值及射击、格斗能力如果此时还无法突破1000点以上，将会陷入苦战。本任务中敌方大量配置了沙扎比、卡碧尼等拥有全方位攻击的浮游炮机体，很难回避他们的浮游炮攻击，因此强烈建议玩家对自己的机体的“耐ビ－ム装甲”数值及机体耐久值集中进行强化，再带上一些较强力的EX技能，配合觉醒来硬扛敌人的围攻还是能较轻松打过任务。

PS：进入宇宙战场后，玩家终于可以获得较强力的HG部件了，推荐玩家从这里开始往后的几个任务都刷一刷零件，为后面的激战做好准备。

MISSION 44 暗を统べるもの

完成条件	击破敌巨大BOSS
失败条件	自机被击破
时限	无
难易度	6
稀有零件	无

攻略要点：对战究极尊者高达，拥有3种形态，覆盖全地图的全屏攻击，多种追尾攻击，绝对是玩家们的恶梦——如果没有合理利用EX技能的话。其实这一关是最能让玩家们体验到EX技能发动瞬间的无敌状态，对攻略任务的重要性有多么的大。要打败究极尊者高达一点都不难，只要玩家选用一些拥有长时间无敌时间的EX技能，例如大剑系的EX技能，就能轻轻松松玩死BOSS。大剑的EX技能蓄力斩的蓄力阶段均为无敌状态，因此可以看准究极尊者高达发动全屏攻击的时候跑到它脚边发动EX，就能利用无敌时间躲过攻击，推荐把大剑的两个EX技能都带上，另外还带一个“ア－マ－リペアⅡ”来填补技能冷却时的空挡时间。

MG 世界的决战

玩家完成了任务45后，HG级别的战斗就告一段落，等着玩家的将是恐怖的MG级世界。从任务46开始，将会出现大量的MG级机体，攻击力和防御力都不是刚完成HG级别任务的玩家所能承受的，此时就要求助于已经攻略了MG级任务的小伙伴了。一直到最后的任务70，每一场均是恶斗，但只要活用前面45个任务学得的技术，再加上小伙伴们的帮助，要全任务完成也并不是难事。一句话概括：后面的任务不适合单机攻关。

零件篇

各零件入手任务列表

机体部件		
机体	部件	入手任务
（HG）アカツキ	手臂（改）	无
（MG）アカツキ	手臂（改）	无
（HG）アストレイグリーンブレーム	头	16、17、23、27、31
	躯干	16、17、23、27、31
	臂	16、17、23、27、31
	腿	16、17、23、27、31
	背包	16、17、23、27、31
（MG）アストレイグリーンブレーム	头	51、59、62
	躯干	51、62
	臂	51
	腿	59
	背包	51、60、65、67
（HG）アストレイブルーフレーム	头	16、17、31
	躯干	16、17、31
	臂	16、17、31
	腿	16、31
	背包	16、17、31
（MG）アストレイブルーフレーム	头	51、66
	躯干	51、66
	臂	51、66
	腿	51、66
	背包	66
（HG）アストレイブルーフレームセカンドリバイ	头	25、31
	躯干	25、31
	臂	25、31
	腿	25、31
	背包	25、31
（MG）アストレイブルーフレームセカンドリバイ	头	51、53、62、64
	躯干	53、57、59、62、66、67
	臂	51、66
	腿	59、64、66
	背包	53、62、66
（HG）アストレイレッドフレーム	头	15、16、18、23、26、27、30、31、57
	躯干	15、16、18、23、26、27、30、31
	臂	15、16、18、23、26、27、30、31
	腿	15、16、18、23、26、27、30、31
	背包	15、16、18、23、26、27、30、31
（MG）アストレイレッドフレーム	头	51、61、65
	躯干	51、57、61、65
	臂	51、57、65、67
	腿	51、61
	背包	51、61
（HG）アストレイレッドフレーム改	头	27、30、31
	躯干	27、30、31
	臂	18、27、30、31
	腿	15、27、30、31
	背包	30、31
（MG）アストレイレッドフレーム改	头	51、59、64、67、68
	躯干	68
	臂	57、64
	腿	51、62、64、65、68
	背包	53、59、62、64
（HG）ウイングガンダム（EW）	背包	无
（MG）ウイングガンダム（EW）	背包	无
（HG）ウイングガンダムゼロ（EW）	头	07、28、38、49
	躯干	07、28
	臂	07、28
	腿	07、28
	背包	26、38、39、45
（MG）ウイングガンダムゼロ（EW）	头	46、49、59、68
	躯干	49、55、59、63、68
	臂	49、63、68
	腿	55、63、68
	背包	69
（HG）ガルマ・ザビ专用ザクⅡ	头	2、4、5、10、12、49
	躯干	2、4、5、19、64
	臂	2、4、5、19
	腿	2、4、5、12、19、64
	背包	2、4、5、19、39

机体	部件	入手任务
（MG）ガルマ・ザビ专用ザクⅡ	头	46、56、61、62、67
	躯干	61、67
	臂	62
	腿	67
	背包	66
（HG）GNアーチャー	腿	无
（MG）GNアーチャー	腿	无
（HG）ガンダム	头	6、7、8、11、13、15、19、23
	躯干	6、7、8、11、13、15、19、23
	臂	6、7、8、11、13、15、19、23
	腿	6、7、8、11、13、15、19、23
	背包	6、7、8、11、13、15、19、23
（MG）ガンダム	头	57、70
	躯干	47、57、58、67
	臂	47
	腿	47、67
	背包	47、57、70
（HG）ガンダムデスサイズヘル（EW）	头	23、26、28、29、38、49
	躯干	23、26、28、29、38、49
	臂	23、26、28、29、38、49
	腿	23、26、28、29、38、49
	背包	23、26、28、29、38、49
（MG）ガンダムデスサイズヘル（EW）	头	52、54、57、59、69、70
	躯干	50、54、55、59、70
	臂	54、59
	腿	51、52、54、59、70
	背包	54、59
（HG）ガンダムヴァーチェ	腿	无
（MG）ガンダムヴァーチェ	腿	无
（HG）ガンダムヘビーアームズ（EW）	头	23、25、26、38
	躯干	23、25、26、38
	臂	23、25、26、38
	腿	23、25、26、38
	背包	23、25、26、38
（MG）ガンダムヘビーアームズ（EW）	头	50、52、62、65
	躯干	62
	臂	50
	腿	65
	背包	56、62
（HG）ガンダムMk-Ⅱ	头	15、16、19、23、33、34
	躯干	10、12、15、16、19、22、23、24、32、51
	臂	12、15、16、19、22、23、32
	腿	13、14、15、16、19、23、32
	背包	15、16、17、19、22、23、26、32、51
（MG）ガンダムMk-Ⅱ	头	56、68
	躯干	48、56、67
	臂	47
	腿	47
	背包	47、48、51、68
（HG）ガンダムMk-Ⅱ【バルガン・ポッド装备】	头	14、32
（MG）ガンダムMK-Ⅱ【バルガン・ポッド装备】	头	68
（HG）ガンダムMK-Ⅱ（黑）	头	24、33
	躯干	13、14、17、24、29、32
	臂	13、14、17、24、29、32
	腿	13、14、17、24、29、32
	背包	13、14、17、24、29、32
（MG）ガンダムMK-Ⅱ（黑）	头	47、67
	躯干	47、62、67
	臂	52
	腿	47、54、62
	背包	47、67、70
（HG）ガンダムMK-Ⅱ（黑）【バルガン・ポッド装备】	头	13、14、17、29、32
（MG）ガンダムMK-Ⅱ（黑）【バルガン・ポッド装备】	头	54、67
（HG）キュベレイ	头	21、23、24、29
	躯干	21、23、24、29
	臂	21、23、24、29
	腿	21、23、24、29
	背包	21、23、24、29

机体	部件	入手任务
（MG）キュベレイ	头	65、67
	躯干	65、67
	臂	47、67
	腿	47、67
	背包	47、67
（HG）キュベレイMK-Ⅱ	头	21、28
	躯干	21、28
	臂	21、28
	腿	21、28
	背包	21、28
（MG）キュベレイMK-Ⅱ	头	61、70
	躯干	54、61
	臂	54、61、65
	腿	61、65
	背包	54、61、70
（HG）ギラ・ドーガ	头	21、22、23、24、25、29
	躯干	16、21、22、23、24、25、29、60
	臂	21、22、23、24、25、29
	腿	16、21、22、23、24、25、29、60
	背包	21、22、23、24、25、29
（MG）ギラ・ドーガ	头	48、57、64、65、69
	躯干	48、54、61、66
	臂	48、54、64、65
	腿	57、64
	背包	48、54、61、69
（HG）ギラ・ドーガ（レズン专用机）	头	21、24、25、29
	躯干	21、24、25、29
	臂	21、24、25、29
	腿	21、24、25、29
	背包	21、24、25、29
（MG）ギラ・ドーガ（レズン专用机）	头	54、61、65、66
	躯干	48、65
	臂	57、65
	腿	48、57、65
	背包	48、66
（HG）グフカスタム	臂	无
（MG）グフカスタム	臂	无
（HG）ゲルググキャノン	背包	无
（MG）ゲルググキャノン	背包	无
（HG）高机动型ザクⅡ	头	5、7、8、11、15、16、21、29
	躯干	5、7、8、11、15、16、21、29
	臂	5、7、8、11、15、16、21
	腿	5、7、8、11、15、16、29
	背包	5、7、8、11、13、15、16、21、29
（MG）高机动型ザクⅡ	头	56
	躯干	62
	臂	56、62
	腿	62
	背包	62
（HG）ゴッドガンダム	头	24、30
	躯干	24、30
	臂	27
	腿	24、30
	背包	24、30
（MG）ゴッドガンダム	头	49、57、58、68
	躯干	57、68
	臂	58、67
	腿	67、68
	背包	49、62
（HG）ザクⅡ	头	2、3、4、5、7、10、11、12、14、15、16、17、19、27
	躯干	2、3、4、5、7、10、11、12、15、17、19、27
	臂	2、3、4、5、7、10、11、12、14、15、17、19、27
	腿	2、3、4、5、7、10、11、12、15、19
	背包	2、3、4、5、7、10、11、12、15、16、17、19、22、27、60
（MG）ザクⅡ	头	46、57、58、65
	躯干	56、65、66
	臂	46、65
	腿	53、57、62、65
	背包	35、37、46、53
（HG）ザクⅡ改	躯干	10、21、27
	腿	10、27
（MG）ザクⅡ改	躯干	57、58、65
	腿	无

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

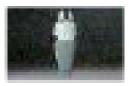
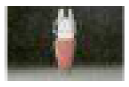
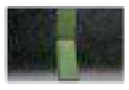
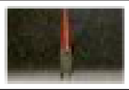
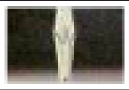
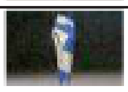
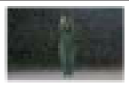
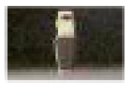
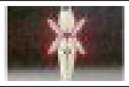
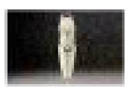
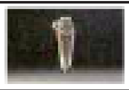
机体	部件	入手任务
(HG)ザクII【ミサイル·ポッド装备】	腿	2、3、5、10、12、15、17
(MG)ザクII【ミサイル·ポッド装备】	腿	62
(HG)ザクマイレイヤ-	头	2、3、5、10、12、15、19
	躯干	2、3、5、10、12、15、19
	臂	2、3、5、10、12、15、19
	腿	2、3、5、10、12、15、19
	背包	2、3、5、10、12、15、19
(MG)ザクマイレイヤ-	头	62
	躯干	62
	臂	62
	腿	56、66
	背包	56
(HG)ササビ-	头	22、25、32
	躯干	22、25、32
	臂	21、22、25、32
	腿	21、22、25、32
	背包	22
(MG)ササビ-	头	54、61、64、67
	躯干	61、64
	臂	54、61
	腿	55、57、61、64
	背包	48
(HG)G-3ガンダム	头	06、19
	躯干	06、19
	臂	06、19
	腿	06、19
	背包	06、19
(MG)G-3ガンダム	头	62
	躯干	62
	臂	62
	腿	62
	背包	62
(HG)シナンジュ	头	32
	躯干	32
	臂	32
	腿	32
	背包	32
(MG)シナンジュ	头	54、58、61、67、70
	躯干	46、58、61、70
	臂	54、67
	腿	46、61、67
	背包	54、57、58、61、67、70
(HG)ジム	头	3、4、6、7、8、13、14、15、16、17、22、23、24、26
	躯干	3、4、15、16、39、42、43
	臂	3、4、6、8、16、43
	腿	3、4、8、16
	背包	3、4、6、16、43
(MG)ジム	头	46、65
	躯干	56
	臂	46、54、56
	腿	54
	背包	46、54
(HG)ジムII	臂	无
	腿	无
(MG)ジムII	臂	无
	腿	无
(HG)ジムII【ミサイル·ポッド装备】	臂	无
(MG)ジムII【ミサイル·ポッド装备】	臂	无
(HG)ジム·カスタム	头	7、8、10、12、15、22、48、50
	躯干	6、7、14、15、37、43
	臂	8、12、14、15、17
	腿	7、8、10、12、13、15
	背包	7、11、12、13、14、15、37
(MG)ジム·カスタム	头	48、63、68
	躯干	65、68
	臂	68
	腿	46、56、63、68
	背包	46、68
(HG)ジム·コマンド	头	3、4、6、8、11、13、14、15、18、19、22
	躯干	3、4、6、8、11、13、18、19
	臂	3、4、6、8、11、13、14、18、19、22、24、28
	腿	3、4、6、8、11、13、14、18、19、22、24
	背包	3、4、14、18、19、22、24、26
(MG)ジム·コマンド	头	48、56
	躯干	61
	臂	46、56、63
	腿	46、63
	背包	48、63

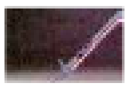
机体	部件	入手任务
(HG)シャア专用ザクII	头	2、4、5、7、8、11、15、17、18、19、27、32
	躯干	2、4、5、7、8、11、15、17、18、19、27、32
	臂	2、4、5、7、8、11、15、17、18、19、27、32
	腿	2、4、5、7、8、11、15、17、18、19、27、32
	背包	2、4、5、7、8、11、15、17、18、19、27、32
(MG)シャア专用ザクII	头	54、58、61、67、70
	躯干	46、58、61、70
	臂	54、67
	腿	46、61、67
	背包	54、57、58、61、67、70
(HG)ジョニ-·ライデン专用ザクII	头	5、8、11、18、25
	躯干	5、8、11、18、25
	臂	5、8、11、18、25
	腿	5、8、11、18、25
	背包	5、8、11、18、25
(MG)ジョニ-·ライデン专用ザクII	头	61
	躯干	61
	臂	61
	腿	61
	背包	61
(HG)スサノオ	头	30、33、34、52
	躯干	30、33、34、52
	臂	30、33、34、52
	腿	30、33、34、52
	背包	30、33、34、52
(MG)スサノオ	头	52、55、69、70
	躯干	52、65、69、70
	臂	52
	腿	54、67
	背包	52、54、67、69、70
(HG)ストライクガンダム	头	17、18、25、26、31、45
	躯干	17、18、25、26、31、45
	臂	17、18、25、26、31、45
	腿	17、18、25、26、31、45
(MG)ストライクガンダム	头	50、59、63、64、68
	躯干	50、60、63、64、68
	臂	50、64
	腿	50、52、59、63、64、68
(HG)ストライクガンダム【I.W.S.P】	背包	16、18、31
(MG)ストライクガンダム【I.W.S.P】	背包	50、60、61
(HG)ストライクガンダム【エ-ル】	背包	16、26
(MG)ストライクガンダム【エ-ル】	背包	50、52、68
(HG)ストライクガンダム【ソ-ド】	臂	18、31
	背包	18、31
(MG)ストライクガンダム【ソ-ド】	臂	64
	背包	50、52、64
(HG)ストライクガンダム【ランチャ-】	臂	17、25、31
	背包	17、31
(MG)ストライクガンダム【ランチャ-】	臂	63
	背包	50、59、63、68
(HG)ストライクフリ-ダムガンダム	头	5、32、38
	躯干	5、31、32、38
	臂	5、32、38
	腿	32、38
	背包	32、38
(MG)ストライクフリ-ダムガンダム	头	52、57、59、68、70
	躯干	52、63、68、69
	臂	51、52、59、68
	腿	52、68
	背包	52、59、63、68
(HG)ストライクル-ジュ	头	18、36
	躯干	18
	臂	18
	腿	18、36
(MG)ストライクル-ジュ	头	50、61
	躯干	50、61
	臂	49、50
	腿	49、50、61
(HG)Zガンダム	头	14、15、16、22、23
	躯干	14、36、39、40、43
	臂	14、16、36、37、39、40、43
	腿	14、16、36、37、39、40、43
	背包	14、16、36、37、39、40、43

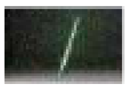
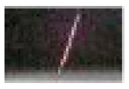
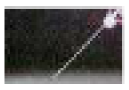
机体	部件	入手任务
(MG)Zガンダム	头	47、64、68
	躯干	47、64、67、68
	臂	47
	腿	47、53、68
	背包	47、64、68
(HG)ダブルオ-ガンダム	头	6、30、33、34
	躯干	6、30、33、34
	臂	6、30、33、34
	腿	6、30、33、34
	背包	6、30、33、34
(MG)ダブルオ-ガンダム	头	52、64、66、67、68、69、70
	躯干	52、64、68、69
	臂	52、57、64
	腿	52、64、67、69
	背包	52、66、67、68、69
(HG)ダブルオ-ガンダム【オ-ライザ-】	背包	30、33、34
(MG)ダブルオ-ガンダム【オ-ライザ-】	背包	52、68、69
(HG)ドム	头	2、3、4、5、15、19、24、25、29、56
	躯干	2、3、4、5、15、19、24、25、29、56
	臂	2、3、4、5、15、19、24、25、29、56
	腿	2、3、4、5、15、19、24、25、29、56
	背包	2、3、4、5、15、19、24、25、29、56
(MG)ドム	头	46
	躯干	46、56
	臂	56
	腿	35、56、57、70
	背包	35、56、62
(HG)ドム·トロ-ペン	头	8、12、21、25、57
	躯干	8、12、21、25、57
	臂	8、12、21、25、57
	腿	8、12、21、25、57
	背包	8、12、21、25、57
(MG)ドム·トロ-ペン	头	57、70
	躯干	60、64、65
	臂	57
	腿	53、55、57、70
	背包	46、53、58、64、70
(HG)ドム·トロ-ペン(サンドブラウン)	头	10、12、24
	躯干	10、12、24
	臂	10、12、24
	腿	10、12、24
	背包	10、12、24
(MG)ドム·トロ-ペン(サンドブラウン)	头	62
	躯干	62
	臂	62
	腿	62
	背包	62
(HG)νガンダム	头	26、28
	躯干	26、28
	臂	26、28
	腿	26、28
	背包	22、26
(MG)νガンダム	头	48、65、68
	躯干	48、65、67
	臂	48、57、65
	腿	67、68
	背包	48、65
(HG)ノ-ベルガンダム	头	24、27、30、58
	躯干	24、27、30、58
	臂	24、27、30、58
	腿	24、27、30、58
(MG)ノ-ベルガンダム	头	58、63、65、69
	躯干	58、63、65、69
	臂	63、65
	腿	63、65、69
(HG)Hi-νガンダム	头	26、28
	躯干	26、28
	臂	26、28
	腿	26、28
	背包	26、28
(MG)Hi-νガンダム	头	48、63
	躯干	65
	臂	63、65
	腿	48、63、65
	背包	48、54、65

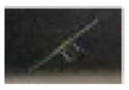
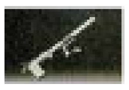
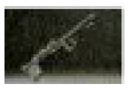
信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

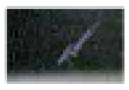
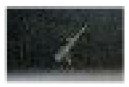
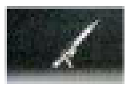
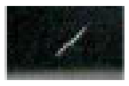
机体部件		
机体	部件	入手任务
（HG）バンシィ【D】	头	32、42、55
	躯干	32、42
	臂	32、39
	腿	32
	背包	32
（MG）バンシィ【D】	头	54、67、70
	躯干	67、69、70
	臂	54、69
	腿	54、70
	背包	54
（HG）バンシィ【U】	头	29、32
	躯干	29、32
	臂	29、32
	腿	29、32
	背包	29、32
（MG）バンシィ【U】	头	53、69、70
	躯干	70
	臂	53、67
	腿	69、70
	背包	62、69、70
（HG）百式	头	11、13、14、15、16、22、23、31
	躯干	11、13、14、15、16、22、23、31
	臂	11、13、14、15、16、22、23、31
	腿	11、13、14、15、16、22、23、31
	背包	11、13、14、15、16、22、23、31
（MG）百式	头	47
	躯干	47
	臂	47
	腿	53
	背包	47
（HG）フリーダムガンダム	头	28、31、52
	躯干	28、31、52
	臂	28、31、52
	腿	28、31、52
	背包	28、31、52
（MG）フリーダムガンダム	头	52、60、63、69
	躯干	52、60、63、69
	臂	63、69
	腿	63、69
	背包	60
（HG）ベアッガイ	背包	63
（MG）ベアッガイ	背包	63
（HG）ガンタンク	头	无
（MG）ガンタンク	头	无
（HG）マスターガンダム	头	12、30、43
	躯干	12、30、43
	臂	12、30、43
	腿	12、30、43
	背包	12、30、43
（MG）マスターガンダム	头	49、62、67、70
	躯干	49、67、90
	臂	54、62、67
	腿	67、70
	背包	57、67
（HG）ユニコーンガンダム【D】	头	32、45
	躯干	32、45
	臂	32、45
	腿	32、45
	背包	32、45
（MG）ユニコーンガンダム【D】	头	59、62、63、68
	躯干	63、67
	臂	63、68
	腿	63、68
	背包	59、63、68
（HG）ユニコーンガンダム【U】	头	23、24、32
	躯干	23、24、32
	臂	23、24、32
	腿	23、24、32
	背包	23、24、32
（MG）ユニコーンガンダム【U】	头	59、65
	躯干	53、59、65
	臂	59
	腿	59、65
	背包	53、67

盾牌		
零件图	部件	入手任务
	（HG）ガンダム・シールド	4、6、7、8、9、11、13、17、19、20、22、26
	（MG）ガンダム・シールド	46、57、67
	（HG）曲面型シールド（ジム・カスタム）	4、7、9、10、13、16、17、18、19、20、26
	（MG）曲面型シールド（ジム・カスタム）	46、49、52、56、62、70
	（HG）曲面型シールド（ジム・コマンド）	3、5、6、8、9、10、13、16、17、18、19、20、26、45
	（MG）曲面型シールド（ジム・コマンド）	48、52、56、62、70
	（HG）ギラ・ドーガ・シールド	12、14、15、16、17、18、20、21、23、24、26、29、30、45
	（MG）ギラ・ドーガ・シールド	56、64、69
	（HG）ギラ・ドーガ（レズン专用机）・シールド	14、15、18、20、21、24、25、26、29、30
	（MG）ギラ・ドーガ（レズン专用机）・シールド	56、64、70
	（HG）サザビー・シールド	21、22
	（MG）サザビー・シールド	57、61、67、70
	（HG）G-3ガンダム・シールド	15、17、18、19、20、21、23、24、25
	（MG）G-3ガンダム・シールド	55、63、64、67
	（HG）シナンジュ・シールド	24、25、32
	（MG）シナンジュ・シールド	49、54、57、61
	（HG）ジム・シールド	3、5、6、8、9、10、11、16、17、18、19、20、22
	（MG）ジム・シールド	46、47、48、52、54、56、60、62、70
	（HG）Z・シールド	13、14、20、22、26、27
	（MG）Z・シールド	57、65、67
	（HG）対ビームシールド（グリーンフレーム）	15、20、24
	（MG）対ビームシールド（グリーンフレーム）	–
	（HG）対ビームシールド（ストライク）	16、21、23、24、27
	（MG）対ビームシールド（ストライク）	50、59、65、68
	（HG）対ビームシールド（ストライクルージュ）	24、25
	（MG）対ビームシールド（ストライクルージュ）	49、66
	（HG）対ビームシールド（ブルーレーム）	15、20、23
	（MG）対ビームシールド（ブルーフレーム）	51、58
	（HG）対ビームシールド（レッドフレーム）	15、20、23、26
	（MG）対ビームシールド（レッドフレーム）	51、58、60
	（HG）v・シールド	22、26
	（MG）v・シールド	57、60、67
	（HG）Hi-v・シールド	26
	（MG）Hi-v・シールド	48、54、70
	（HG）バンシィ・シールド【D】	32
	（MG）バンシィ・シールド【D】	55、57、67
	（HG）バンシィ・シールド【U】	29
	（MG）バンシィ・シールド【U】	54、58、66
	（HG）MK-Ⅱ・シールド	12、13、14、15、16、18、20、23、24、26、27、31、33、34、44
	（MG）MK-Ⅱ・シールド	56
	（HG）MK-Ⅱ（黑）・シールド	12、13、15、16、18、20、21、23、24、26、27、29、31、33、34
	（MG）MK-Ⅱ（黑）・シールド	56
	（HG）ユニコーン・シールド【D】	32
	（MG）ユニコーン・シールド【D】	63、67
	（HG）ユニコーン・シールド【U】	23
	（MG）ユニコーン・シールド【U】	59、60、69
	（HG）ラミネートアンチビームシールド	33、34
	（MG）ラミネートアンチビームシールド	60、69

格斗武器			
零件图	部件	类型	入手任务
	(HG)アーマーシュナイダー	双剑	5、6、7、8、9、11、14、15、16、17
	(MG)アーマーシュナイダー	双剑	46、48、51、53、57、59
	(HG)アロンダイト	大剑	36、45、59
	(MG)アロンダイト	大剑	50、60、64
	(HG)大型ヒート・ホーク	斧	10、12、13、15、18、19、20、22、26、27、31、33、34
	(MG)大型ヒート・ホーク	斧	65、70
	(HG)ガーベラ・ストレート	剑	18、40、59
	(MG)ガーベラ・ストレート	剑	51、59、61
	(HG)ガーベラ・ストレート/タイガー・ピアス	双剑	18、40
	(MG)ガーベラ・ストレート/タイガー・ピアス	双剑	51、59、61
	(HG)グランドスラム	大剑	21、22、25、26、28、30、31、33、34
	(MG)グランドスラム	大剑	54、56、61、63、65
	(HG)ゴッドスラッシュ	双剑	14、15、16、19、20、22、24、26、27、30
	(MG)ゴッドスラッシュ	双剑	50、51、52、54、55、60
	(HG)GNソードⅡ	双剑	28、30、33、34、44
	(MG)GNソードⅡ	双剑	55、57、61、62、64、67、68
	(HG)GNソードⅢ	剑	33、40、42、45、64
	(MG)GNソードⅢ	剑	64、68、69
	(HG)GNランス	枪	40
	(MG)GNランス	枪	64、67、69
	(HG)试制9.1m对舰刀	双剑	10、12、15、18、19、20
	(MG)试制9.1m对舰刀	双剑	49、50、58
	(HG)シュベールラケルタビームサーベル	双剑	31、32
	(MH)シュベールラケルタビームサーベル	双剑	52、63、68、69
	(HG)シュベルトゲベール	大剑	24、30、32、33、34
	(MG)シュベルトゲベール	大剑	64、66
	(HG)シラヌイ/ウンリュウ	双剑	22、24、25、27、30、31、33、34、45
	(MG)シラヌイ/ウンリュウ	双剑	61、63、70
	(HG)チエーン・マイン	鞭	22、23、24、26、27、29、30、31、32、45
	(MG)チエーン・マイン	鞭	57、58、61、64、70
	(HG)ツイン・ビーム・スピア	枪	12、13、14、15、16、19、20、21、24、26、29
	(MG)ツイン・ビーム・スピア	枪	49、52、57、60
	(HG)デッドエンドG	大剑	13、14、15、16、18、19、20、21、24、26、29
	(MG)デッドエンドG	大剑	49、51、54、57、59
	(HG)ヒート・ソード	剑	4、6、7、8、9
	(MG)ヒート・ソード	剑	48、50、56
	(HG)ヒート・ホーク	斧	2、3、4、5、6、7、8、9、10、15、16、17
	(MG)ヒート・ホーク	斧	46、50、51、53、56

格斗武器			
零件图	部件	类型	入手任务
	(HG)ヒート・ランス	枪	23、27、28、29、30、31、33、34
	(MG)ヒート・ランス	枪	57、64、69、70
	(HG)ヒート・ロッド	鞭	10、12、13、14、15、16、18、19、20、21、22、26、29、30、41
	(MG)ヒート・ロッド	鞭	51、52、53、58、60
	(HG)ヒートロッド(エピオン)	鞭	39、42
	(MG)ヒートロッド(エピオンン)	鞭	66
	(HG)ビーム・アックス	斧	18
	(MG)ビーム・アックス	斧	49、54、61
	(HG)ビーム・サーベル	剑	3、4、5、6、7、8、9、17
	(MG)ビーム・サーベル	剑	47、52、57、60
	(HG)ビーム・サーベル(ウイング)	剑	21、24、26、27、28、30、32
	(MG)ビーム・サーベル(ウイング)	剑	61、62、69、70
	(HG)ビーム・サーベル(ストライク)	剑	16、19、20、26、27、31、33、34
	(MG)ビーム・サーベル(ストライク)	剑	56、61
	(HG)ビーム・サーベル(Z)	剑	13、14、19、20、26、27、31、33、34
	(MG)ビーム・サーベル(Z)	剑	47、52、56、58
	(HG)ビーム・サーベル(ν)	剑	36、44
	(MG)ビーム・サーベル(ν)	剑	61、67
	(HG)ビーム・サーベル(バンシィ)	剑	29、30、32、45
	(MG)ビーム・サーベル(バンシイ)	剑	58、59、61、70
	(HG)ビーム・サーベル(百式)	剑	11、12、13、15、18、19、20
	(MG)ビーム・サーベル(百式)	剑	51、54、60
	(HG)ビーム・サーベル(MK-Ⅱ)	剑	3、5、6、7、8、9、13、14、15、16、17
	(MG)ビーム・サーベル(MK-Ⅱ)	剑	47、50、51、53、55、57、59
	(HG)ビーム・サーベル(ユニコーン)	剑	24、27、30、32
	(MG)ビーム・サーベル(ユニコーン)	剑	58、59、63、70
	(HG)ビームシザース	大剑	14、35、38
	(MG)ビームシザース	大剑	65、70
	(HG)ビーム・ジャベリン	枪	3、4、6、7、9、10、14、15、16、17
	(MG)ビーム・ジャベリン	枪	46、47、51、52、53、55、59
	(HG)ビーム・ソード・アックス	斧	21、22、24、25、26、27、28、30、31、32
	(MG)ビーム・ソード・アックス	斧	58、62、67、68
	(HG)ビーム・トマホーク	斧	29、32
	(MG)ビーム・トマホーク	斧	65、68
	(HG)ビームリボン	鞭	21、29、33、34
	(MG)ビームリボン	鞭	55、64
	(HG)マスタークロス	鞭	35、43、44
	(MG)マスタークロス	鞭	62、63、67
	(HG)ラケルタビーム・サーベル	剑	38、42、44
	(MG)ラケルタビーム・サーベル	剑	62、64、68

射击武器			
零件图	部件	类型	入手任务
	［HG］57mm高エネルギ－ビ－ムライフル	步枪	11、13、14、15、16、19、20、26、27、31、33、34
	［MG］57mm高エネルギ－ビ－ムライフル	步枪	54、63、65
	［HG］M－120A1ザク・マシンガン	机关枪	2、3、5、6、7、8、9、11、14、15、16、17、18
	［MG］M－120A1ザク・マシンガン	机关枪	53、56、57
	［HG］MA－M21KF高エネルギ－ビ－ムライフル	双枪	22、29、31、32、33、34、43
	［MG］MA－M21KF高エネルギ－ビ－ムライフル	双枪	55、63、64
	［HG］MMP－80ザク・マシンガン	机关枪	11、17、18、19、20、21、22、24、26、27、29、30
	［MG］MMP－80ザク・マシンガン	机关枪	55、61、68
	［HG］大型ビ－ム・マシンガン（ゲルググJ）	机关枪	22、23、26、27、28、31、32
	［MG］大型ビ－ム・マシンガン（ゲルググJ）	机关枪	54、65、66、67
	［HG］ガトリング・シ－ルド	格林炮	12、13、14、15、18、19、20、21、26、27、31、33、34
	［MG］ガトリング・シ－ルド	格林炮	47、49、53、56、57
	［HG］クレイ・バズ－カ	火箭炮	22、29、32、33、34、44
	［MG］クレイ・バズ－カ	火箭炮	56、64、67、68、69
	［HG］コンバインシ－ルド	格林炮	12、17、19、20、26、27、29、31、33、34
	［MG］コンバインシ－ルド	格林炮	55、63、66
	［HG］ザク・バズ－カ	火箭炮	2、3、4、5、6、7、8、9、14、16、17
	［MG］ザク・バズ－カ	火箭炮	46、47、48、49、50、56
	［HG］狙击用ビ－ム・ライフル	长距离步枪	21、24、25、28、31、32、44
	［MG］狙击用ビ－ム・ライフル	长距离步枪	57、66、67
	［HG］ツインソ－ドライフル	步枪	21、23、26、32
	［MG］ツインソ－ドライフル	步枪	61、69
	［HG］ツインバスタ－ライフル	双枪	26、38、59
	［MG］ツインバスタ－ライフル	双枪	49、57、59、63、65、69
	［HG］ニュ－・ハイパ－・バズ－カ	火箭炮	44
	［MG］ニュ－・ハイパ－・バズ－カ	火箭炮	65、69
	［HG］ハイパ－・バズ－カ	火箭炮	12、13、14、15、16、19、20、21、24、26、27、30
	［MG］ハイパ－・バズ－カ	火箭炮	54、56
	［HG］ハイパ－・バズ－カ［MK－Ⅱ］	火箭炮	22、24、27、28、29、33、34
	［MG］ハイパ－・バズ－カ［MK－Ⅱ］	火箭炮	66
	［HG］ハイパ－・バズ－カ［ユニコ－ン］	火箭炮	39
	［MG］ハイパ－・バズ－カ［ユニコ－ン］	火箭炮	69
	［HG］ハイパ－・メガ・ライフル	长距离步枪	22、26、37、39
	［MG］ハイパ－・メガ・ライフル	长距离步枪	69
	［HG］ビ－ムガトリング	格林炮	24、26、28、38
	［MG］ビ－ムガトリング	格林炮	57、66

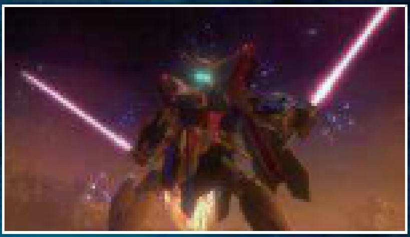
射击武器			
零件图	部件	类型	入手任务
	（HG）ビ－ム・ガトリングガン	格林炮	24、45
	（MG）ビ－ム・ガトリングガン	格林炮	68、69
	（HG）ビ－ム・ショット・ライフル	步枪	21、23、25、27、29、32、33、34
	（MG）ビ－ム・ショット・ライフル	步枪	63、64、66
	（HG）ビ－ム・スプレ－ガン	步枪	3、8、9、17
	（MG）ビ－ム・スプレ－ガン	步枪	48、49、50、56
	（HG）ビ－ム・マグナム	步枪	24、37、39、45
	（MG）ビ－ム・マグナム	步枪	53、68、69
	（HG）ビ－ムマシンガン（Xディバイダ－）	机关枪	40、41
	（MG）ビ－ムマシンガン（Xディバイダ－）	机关枪	69
	（HG）ビ－ム・マシンガン（ギラ・ド－ガ）	机关枪	35、43、44
	（MG）ビ－ム・マシンガン（ギラ・ド－ガ）	机关枪	67
	（HG）ビ－ム・ライフル	步枪	3、4、5、6、7、8、9、16
	（MG）ビ－ム・ライフル	步枪	46、52、53、56
	（HG）ビ－ム・ライフル（Z）	步枪	13、14、19、20、26、27、31、33、34
	（MG）ビ－ム・ライフル（Z）	步枪	47、52、56、58
	（HG）ビ－ム・ライフル（ν）	步枪	35、36、44
	（MG）ビ－ム・ライフル（ν）	步枪	65、68
	（HG）ビ－ム・ライフル（百式）	步枪	10、11、13、14、15、18、19、20、21、24、26、27、30
	（MG）ビ－ム・ライフル（百式）	步枪	52、54、55、56
	（HG）ビ－ム・ライフル+バズ－カ	步枪	24、25、31、32、44
	（MG）ビ－ム・ライフル+バズ－カ	步枪	57、62、67、69、70
	（HG）ビ－ム・ライフル（MK－Ⅱ）	步枪	4、6、7、8、9、10、14、15、16、17
	（MG）ビ－ム・ライフル（MK－Ⅱ）	步枪	47、56、58
	（HG）ブルパップ・マシンガン	机关枪	10、12、13、14、15、16、18、19、26、30
	（MG）ブルパップ・マシンガン	机关枪	47、48、55、56、59、60
	（HG）マゼラトップ炮	长距离步枪	12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、29
	（MG）マゼラトップ炮	长距离步枪	46、47、53、54、56、57
	（HG）メガ・ガトリングガン	格林炮	21、22、25、27、32
	（MG）メガ・ガトリングガン	格林炮	66、70
	（HG）メガ・ビ－ムライフル	长距离步枪	27、31、33、34
	（MG）メガ・ビ－ムライフル	长距离步枪	65、67、70
	（HG）ラデ－ケン・バズ	火箭炮	10、15、17、18、20
	（MG）ラデ－ケン・バズ	火箭炮	66
	（HG）ルブスビ－ム・ライフル	步枪	35、38、42、44
	（MG）ルブスビ－ム・ライフル	步枪	66、67

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

奖杯攻略

奖杯总数	40	铜杯	24	银杯	11	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



マスター・オブ・ブレイカー 白金
取得条件：游戏中获得除白金外的所有奖杯

アルティメットブレイカー 金杯
取得条件：完成所有任务

エースの証 金杯
取得条件：游戏中取得所有机体的贴纸
奖杯说明：游戏中最难取得贴纸奖励的任务是任务62，游戏中配备大量无冷却时间EX技能的开挂敌队长机，单机很难生存。推荐多人模式来游戏，自机用EX技能“ヒロイックフィニッシュ”在一边打酱油即可轻松取得此任务的贴纸奖励。

EXマスタリー 金杯
取得条件：游戏中获得所有的EX技能
奖杯说明：必须获得游戏中所有EX技能，难点在于付在机体部件上的EX技能。某些部件的掉落率实在是非常低（例如尊者高达、神高达的手臂），运气差的玩家很有可能一直都无法获得全EX技能。推荐使用拳法的6□1△三段蓄力的COMBO，能把敌机强制全部件拆散，如果此状态下能把敌机击破，就能大大增加零件框体的掉落率。

ガンプラマイスター 银杯
取得条件：制作等级到达满级（30级）

最高のパフォーマンス 银杯
取得条件：学习型OS等级到达满级（30级）

会心のクオリティ 银杯
取得条件：制作出★10的零件

一般参加者 铜杯
取得条件：完成教程任务（Mission 1 & 2）

ガンダムを破壊する者 铜杯
取得条件：击破1/60比例的敌机

過酷なる战场へ 铜杯
取得条件：完成第一阶段的任务

GAIOSの目覚め 铜杯
取得条件：能自由发动“觉醒”的时候，发动一次“觉醒”

宇宙の战场へ 铜杯
取得条件：完成第二阶段的任务

禁断の地へ 铜杯
取得条件：完成第三阶段的任务

暗を統べる者 铜杯
取得条件：击败终极尊者高达

選ばれし者への喝采 铜杯
取得条件：完成バトルライブ-G的最终任务。

历史の先へ 铜杯
取得条件：完成EX阶段1的任务

究极の战いへ 铜杯
取得条件：完成EX阶段2的任务

エアブラシ 铜杯
取得条件：制作等级到达LV2，学会涂装技术“エアブラシ”

トップコート 铜杯
取得条件：制作等级到达LV4，学会涂装技术“光泽处理”

ウオッシング 铜杯
取得条件：制作等级到达LV6，学会涂装技术“汚し处理” “汚し处理”

チッピング 铜杯
取得条件：制作等级到达LV9，学会涂装技术“チッピング”

バトルダメージ 铜杯
取得条件：制作等级到达LV12，学会涂装技术“伤处理”

スクラッチビルド 铜杯
取得条件：进行一次Scratch部件的组装

こいつを记录回路に取り付けろ 铜杯
取得条件：装备上强化モジュール

リアリスティック 铜杯
取得条件：获得机体贴纸

カモフラージュ 铜杯
取得条件：在商店内购买一种迷彩涂装（退出商店时获得奖杯）

追加装备 铜杯
取得条件：在商店内购买一种携带型道具（退出商店时获得奖杯）

コーディネイター 铜杯
取得条件：在商店内更换驾驶员的服装（退出商店时获得奖杯）

珠玉のボックスアート 铜杯
取得条件：在商店内购买任一款模型（退出商店时获得奖杯）

ガンプラ箱の山 银杯
取得条件：在商店内购买30款模型
奖杯说明：虽然游戏前期获得的GP点数很少，但游戏后期的钱却是多到用不完，购买30款模型完全无压力。

俺がマスターグレードだ! 银杯
取得条件：头、躯干、手臂、大腿、背包的零件全部装备MG规格的零件

ハイブレイカー 银杯
取得条件：击破1000台1/144比例的敌机

マスターブレイカー 银杯
取得条件：击破200台1/100比例的敌机

パーフェクトブレイカー 银杯
取得条件：击破100台1/60比例的敌机

パーツアウトブレイカー 银杯
取得条件：击破1000台部件缺失的机体

データガーディアン 银杯
取得条件：防卫Mission中保护数据塔的耐久值在75%以上过关

たかがメインカメラをやられただけだ! 铜杯
取得条件：自机头部掉落的状态下击破30台敌机

腕なんて饰りです 铜杯
取得条件：自机双臂都掉落的状态下击破10台敌机
奖杯说明：必须自己的双臂都脱落的状态下才可以，推荐任务37，首先装备有浮游炮、龙骑兵的背包，然后在任务中不要锁定敌机，不停使用格斗攻击挥动武器，此时被敌机攻击很大几率会被打掉手臂，此时可使用浮游炮的EX技能来杀小兵即可轻松取得。

格斗家 铜杯
取得条件：在不装备射击武器、格斗武器的情况下完成一个任务

ガンダムファイター 铜杯
取得条件：装备拥有“拳法”特性的手臂部件，完成一个任务

文 Night 美编 NINA

《魔女与百骑兵》是日本一少有的 ARPG 作品，游戏的人设和立绘带有强烈的日本一风格，硬朗且不失可爱，看似轻松搞怪的剧情下藏着庞大的世界观，故事也足以让人感动。本作的全程语音非常厚道，声优的演绎十分到位，配乐也同样出彩。

而作为一款 ARPG，游戏的战斗及一些特色系统都可圈可点，并不会让人觉得单调。虽然在画面表现等技术层面上有所欠缺，但在如今续作横行，手游当道的日本游戏圈，日本一能够为玩家带来这样一款优秀的日式 RPG 新作，完全值得我们给予支持。如果你喜欢日式 RPG，喜欢动作 RPG，那么便完全没有理由错过它，在炎炎夏日跟随傲娇魔女征服世界，这是何等的惬意与愉悦。

魔女与百骑兵		日本一	动作角色扮演
PS3	魔女と百騎兵		日版
	2013年7月25日	本地1人	7140日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统篇

地图中的基本操作

按键	功能
○	确定
×	长按冲刺，短按闪避
△	AP攻击
□	普通攻击
↑	打开“胃”
→	打开装备列表
↓	打开大地图
←	查看额外奖赏列表
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整/锁定时切换锁定对象
L1	防御/与其他键组合可触发不同动作
R1	锁定
L2	开启道具菜单
R2	开启战术卜–チカ菜单
L3	长按发动自我治疗
R3	重置视角
START	开启菜单
SELECT	开启/关闭情感罗盘

组合键操作

组合键	功能
L1+○	切换百骑兵
L1+△	发动混沌解放
L1+□	发动战术卜–チカ
R1+△	发动捕食

画面构成

1.超能量（ギガカロリ–）

首先我们要明确超能量与 HP 的区别，超能量在游戏中代表着百骑兵的行动力而非生命值。只要进入地图后，即使不做任何动作，超能量也会持续地缓慢消耗。

以下几种情况则会加速超能量的消耗速度：

百骑兵的HP有损耗	超能量会加速消耗，自动帮助百骑兵缓慢地回复HP值
发动自我治愈（长按L3）	超能量会急速消耗，此时百骑兵的HP值会迅速得到回复
百骑兵中了负面状态	中毒等负面状态会加速超能量的消耗
发动混沌解放（L1+△）	超能量加速消耗，但百骑兵的各项数值大幅上升
探索黑暗区域	将黑暗区域照亮的话，超能量会加速消耗

超能量的上限值为 100，并且该上限并不会随着剧情的推进或是百骑兵的等级上升而有所增加。当超能量消耗殆尽的时候，百骑兵的防御力会下降，并且 HP 值开始自动减少，当 HP 值为 0 时，会被强制传送会据点，并且会失去额外奖赏（Bonus），只保留经验值。

超能力可以通过三种方法进行补充：返回据点后自动回满、利用沼之花的点数或是道具补充、对敌人进行捕食。

2.HP值

百骑兵的生命值，一旦归零后即视为被击败。此时若超能量还有剩余的话，百骑兵会从地图的出发点，或是最后使用的沼之花处复活。复活之后，会自动消耗相应的超能量将 HP 回满。

3.AP值

AP 攻击以及发动神秘闪避会消耗 AP 值，而持续攻击敌人的话便能够积累 AP 值。一般状况下 AP 值的上限为 3 格，不过若是使用沼之花进行"解放点数”的加成，或是发动“混沌解放”的话，都能够暂时提升 AP 值上限。

4.等级

百骑兵当前的等级。

5.评价（Grade Point）

不断打倒敌人或是得到宝物就能够让评价持续上升，评价槽满了之后便会自动进入下一阶段，同时给予玩家一个“解放点数”。玩家可以在沼之花处使用“解放点数”，在当前地图中提升百骑兵的各项能力。

6.百骑兵形态

当前使用的百骑兵形态，可切换，具体参阅战斗系统中的“形态切换”。

7.体力值

在地图中，攻击、奔跑、闪避、或是防御的话，都会消耗体力槽。一旦体力槽归零后，百骑兵会陷入长时间的硬直并需要等待体力槽自动回复后才能继续行动，因此在敌人密集或是 BOSS 战的时候，应仔细留意体力槽的消耗情况。

8.当前获得经验值（Get EXP）

在游戏中打倒敌人获得的经验值。需要注意的是，经验值并不是即时叠加，而是暂时先存放在经验槽中，在返回沼泽据点时才会进行结算。

9.小地图

红色的三角箭头代表玩家，黄色和绿色的圆点则分别表示敌对或是友好的 NPC，边框上的金色箭头指示北方。

10.快捷菜单

使用方向键打开对应的快捷菜单

基本流程

游戏的推进流程很简单，先在魔女所在的沼泽据点中触发剧情后，便能够进入到相应的地图中开始探索和推进剧情。事件触发地点都会以蓝色感叹号的形式标记在地图中，玩家只要朝着标记点前进，就能够触发剧情并进入下一阶段。

百骑兵的自我判断

游戏中百骑兵拥有自己的判断力，在一些事件中玩家可以自由选择对对方的话肯定、否定或无视。不同的选择会触发一些不同的事件，不过总体来说对剧情的影响并不大。（十一章前半的选择会影响结局，在流程攻略中会有详细说明。）

沼之花（ピラ-）

每张地图中都存在着了若干个沼之花，分布于玩家前进的道路之上，接近时会有“嗡嗡嗡”的提示音，如果在地图中听到这个声音的话，不妨在四周仔细搜寻一下。

让“沼之花”盛开后，玩家将其启动就可以使用各项功能：

沼之花菜单

选项	作用
レベルボーオスを割り振る	使用评价获得的点数暂时性强化百骑兵
拠点に戻る	回到沼泽据点
このビーラをリスタートポーントに设定する	设定当前沼之花为重新开始点
ビーラ间ワープを行う	在地图中的沼之花间传送

▶评价点数除了能强化HP值、AP值、攻击力、防御力、战术トチ—力（TP值）之外，还能提升额外奖励和回复超能量

战斗系统

普通攻击

当玩家装备武器之后，连按□就可以自动切换不同的武器形成连段，对敌人进行攻击。攻击后会显示各种各样的状态：

状态	意义
Effective	当前武器属性对敌人效果好
Not Effective	当前武器属性对敌人效果很好
Critical	对敌人发动暴击
Invalid	对敌人的攻击完全无效

攻击属性

游戏中无论是玩家还是敌人的攻击都分为斩击、打击与魔击三种属性。玩家的攻击属性依据所装备的武器而定，而敌人攻击属性则会在其头顶上显示。

不同的敌人对不同攻击属性的耐性不同，一旦攻击后显示状态为“Not Effective”或者“Invalid”的话，代表着敌人对你当前装备武器的攻击耐性较高或完全免疫，最好更换另一个属性的武器。同样，我们也可以根据敌人显示的攻击属性，来选择对其耐性较高的防具或饰品。

AP攻击

按△键可以消耗 AP 值进行 AP 攻击

特别连锁（Extra Chain)

如果玩家能够将敌人一招秒杀的话，便能够发动“特别连锁”，此时百骑兵将会高速移动到附近的另一人敌人身边进行攻击，若依然能够继续一招秒杀的话，连锁则会一直进行下去，并且伤害还能够不断加成。

混沌解放（Chaos Liberation）

当百骑兵的 AP 值为 3 格时，按 L1+ △便可以发动混沌解放，通过加速消耗超能量，让百骑兵的攻击力、防御力、AP 上限等各项数值都大幅度上升。由于混沌解放一旦发动便无法解除，这也意味着超能量将会加速消耗到 0 才会停止，因此请各位谨慎使用。

捕食

当敌人的 HP 值降低到红色标志以下的时候，按 R1 对敌人进行锁定，再按△键便可以进入捕食画面。

开始捕食后快速地连按△键，则会根据连按次数获得相应的额外奖励（Bonus）加成。捕食成功后，百骑兵的超能量会得到适量的补充，补充量会根据捕食对象的不同而变化。另外捕食后还能够自动获得一些道具并存放于“胃”中，“胃”如果是满的话将无法进行捕食。需要注意的是，选择对敌人进行捕食的话将不能获得相应的经验。

神秘闪避

当受到攻击的一瞬间按 × 键成功进行闪避的话，便能够进入为时数秒的子弹时间，此时画面中央会闪出紫色光圈，整个画面变为灰色调，此时周围敌人的行动将变得十分缓慢，可以抓紧机会展开猛烈的进攻，神秘闪避的子弹时间会随着百骑兵的成长而不断延长。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

战术ト－チカ

战术ト－チカ一共有8种，会随着剧情的推进或是在地图中的黑宝箱中获得。每个种类作用不尽相同，除了可以作为攻击手段之外，亦是非常重要的解谜道具。

长按L3键后出现战术ト－チカ菜单，选择后相应的战术ト－チカ就会出现在右下角。此时按L1+□就能够召唤，画面右下角的数字代表着素体数量，上限为99，无法提升。召唤战术ト－チカ的话会消耗相应数量的素体，消失后素体数会自动回复。每种战术ト－チカ能够同时召唤的数量不同，且使用后会有冷却时间，一些常驻型的战术ト－チカ亦会有自己的体力值，被击破后就会消失。

战术ト－チカ类型	召唤所需素体数量	同时召唤数量	取得方法	形态详解
8系チクボム	8	1	第三章开始时自动获得	炸弹型：召唤出一个炸弹型人偶，不仅可以对敌人造成伤害，也能够破坏场景中的魔法岩石
10系ディアロ－	10	3	ヤブトラ－カ溪谷的黑箱中	斩击型：一次可连续发出三枚飞镖，可以对敌人造成斩击属性伤害，召唤后再锁定的话，飞镖会改变原来的轨迹朝锁定的目标飞去，亦是重要的解谜道具。
16系デコイモ	16	2	セント・ドルチエ近郊中央城镇的黑箱中	人偶型：召唤出人偶，吸引敌人的注意力
26系キャプテル	26	1	第三章流程中获得	捕获型：在地上设置一个陷阱，将血量较少的敌人引入陷阱后，可以对其进行捕获，获得特殊的道具。
42系プロテム	42	2	不明了な世界中的黑箱中	辅助型：召唤后，可以小幅提升百骑兵的HP、攻击力和防御力，亦可以吸引敌人的注意力
72系ウイクック	72	1	南テッタラ砂漠的黑箱中	探索型：召唤出自动探路的人偶，一段时间后消失
1系チビヘイ	1	8	第三章过后，在魔女家中的魔女の取愿书用69个マニア交换	打击型：召唤出带有的打击属性的战术ト－チカ
42系キャセリオ	42	2	ヘッカヘンネの隐し森の黑ノ箱	魔击型：召唤出一座炮台，可以向三方向发射三枚带追尾效果的魔法弹，同时本身也会吸引敌人的注意力
0系ジャンピ－	0	1	第五章流程中获得	特殊型：不需要召唤，获得之后可以利用场景中的风纹进行跳跃

道具使用

长按L2键便会展开道具菜单，然后通过右摇杆选择相应的道具，按○键使用。需要注意时，虽然战斗是即时的，但打开道具菜单后游戏处于暂停状态，因此玩家可以比较悠闲地进行选择。

能够装备道具是固定的 共8种		
道具名	效果	装备数量上限
野草のガム	回复20%的HP	8
サカナ虫のポワレ	回复50%的HP	3
碧の妖精	回复100%的HP	3
毒抜き小瓶	解除中毒状态	8
こりこりニンニク	回复3格AP	8
ねばねばチ－ズ	回复10格AP	3
おやつクッキ－	回复10%的超能量	8
100日パン	回复35%的超能量	3

形态切换

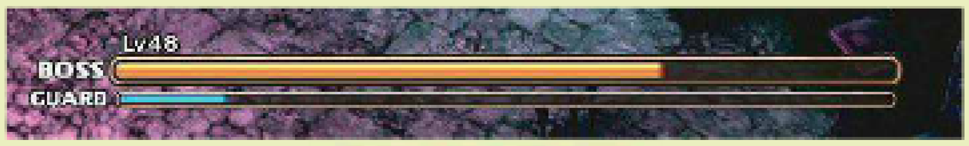
随着游戏的推进，玩家可以获得6种形态的百骑兵。每个形态的百骑兵都拥有自己独特的属性，有些擅长物理攻击，有些擅长魔法攻击等等，我们可以根据不同的敌人选择最适合的的形态出战

首先我们要在沼泽据点的魔女家中的“ファセットチェンヅ”中设定好各形态百骑兵的主次，最多可设定一个主要形态，两个辅助形态。按□键设定主要形态，△键设定辅助形态，然后在地图中便可以按L1+○进行切换，并且所有设定了主次的百骑兵将能够共享经验值。

百骑兵形态	取得方法	特性	特殊技能
ワンダ－・ナイト	游戏开始后即可获得	各方面能力较为平均，但不具备攻击耐性和异常状态耐性	战术ト－チカ使い：召唤出的战术ト－チカ拥有双倍HP值 复活の魂：复活消耗的超能量只有原来的一半
パワ－・フォ－トレス	第一章打败森之魔女マ－リカ后	钝槌适性较高，斩击和打击耐性高，且不容易被敌人打出硬直，但魔击耐性极低	城壁ブロック：防御的时候，斩击耐性和打击耐性均提升25% ヘビ－スマッシュ：跳跃攻击时的伤害是普通攻击的1.5倍
マ－ジナル・ゲイズ	第三章打败花之大公ヴアレンティ－ヌ后	枪镰和蚀台适性高，对魔击和毒有耐性	死神との契约Ⅰ：アニマ出现几率大幅上升，且カルマ值不会上升 死神との契约Ⅱ：攻击敌人并出现“红血”的话，回复3%的HP
シノビ・ザ・アサシン	第六章打败夜光列车后	刀剑适性高，对各种负面状态都有耐性，其中毒耐性极高	エンドレスダッシュ：冲刺时体力消耗大幅降低 断食の心得：超能量消耗速度减慢
トリック・スクリ－マ－	第七章打败アロマニジエル后	蚀台适性高，对睡眠的耐性极高	リ－フトリッカ－：神秘闪避和战术战术ト－チカ能力上升 友爱と絶叫の咒い：攻击的话有爱度也会上升，但耐力回复所消耗的超能量是原来的10倍
ノ－ブル・ラプタ－	魔女の取愿书处交换	刀剑、钝槌、枪镰、古塔适性均有提高，但各种攻击耐性都大幅下降	卑见の见切り：AP攻击的伤害是原来的1.5倍 薄冰の见切り：暴击率提升30%

GUARD值

当进行BOSS战的时候，在BOSS HP槽的下方会有一条蓝色的GUARD槽，这个槽代表着BOSS当前的防御力，会随着BOSS动作的不同而有所变化，当GUARD处于比较低的状态时，此时对其伤害最大。

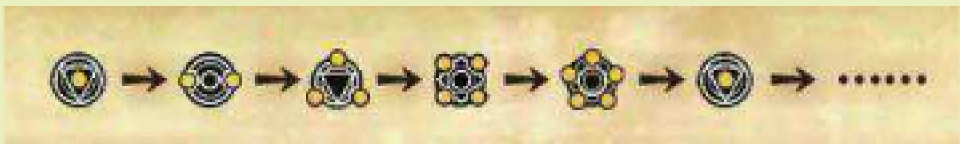


装备系统

武器

在游戏中，玩家能够装备最多5把武器（种类可以不同），只要连打□键就能够轻松的形成连段，并且装备后的武器会随着战斗而自动升级。

每把武器都带有“魔纹”，“魔纹”根据黄点数量的不同也分为5种。我们只要根据“魔纹”上黄点的数量，按照1→2→3→4→5的顺序依次装备武器的话，就能够在连段中形成连锁（CHAIN），获得更大的伤害加成，在第五下连段的时候最高可以获得双倍的输出。



当然这样的装备方式并非绝对，首先应该考虑装备敌人弱点属性的武器，并优先选择攻击力高的武器。如果只是单纯为了形成连锁而装备攻击力低的武器的话，不仅会拉低总体的攻击力，连锁加成所带来的伤害或许还不如武器本身的输出伤害高。（附：ATK值计算方式：将武器本身的攻击力，乘以后面显示的加成数，取装备在身上的所有武器加成后的攻击力之，再取平均值，便能够得到当前的ATK，也就是攻击力值）

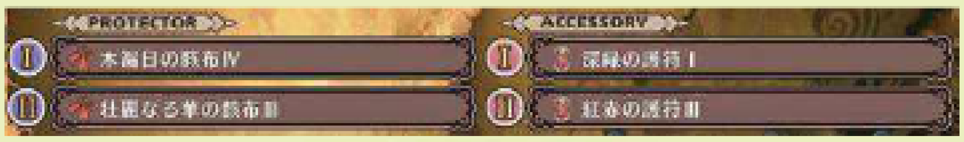
武器的种类一共有5种，分别为刀剑、蚀台、钝锤、古塔和枪镰。每种武器都有各自的特色，请根据场况的不同积极地进行调整。

武器类型	特点	属性
武器类型	武器特点	武器属性
刀剑	速度，攻击力与攻击范围十分平衡的武器，连续装备多把刀剑的话可以形成速度极快的连段	斩击、魔击（稀有）、打击（稀有）
蚀台	相当于法杖，惟一可以进行远程攻击的武器，攻击的范围和速度会根据武器的不同有所变化，亦可用于开启机关	魔击
钝槌	速度较慢，攻击范围小，但伤暴击率高，较容易对敌人造成眩晕	打击、斩击（稀有）
古塔	出招速度一般，由于是直线攻击，因此范围很窄，但拥有最高的攻击力，建议锁定敌人时使用	斩击、打击（稀有）
枪镰	出招速度较快，虽然攻击力一般但却拥有最大的攻击范围，融入连段中可以形成360度的回旋攻击	斩击、魔击（稀有）、打击（稀有）

防具及饰品

游戏允许玩家装备最多两个防具以及两个饰品。

其中防具以“骸布”为主，而饰品以“护符”为主。防具主要为百骑兵提供防御力，而“饰品”虽然也有防御力，但数值很低，其主要用途是为玩家提供相应的属性耐性，或是附加异常状态，玩家可以按△切换查看具体的效果，根据敌人的攻击属性，选择对相应攻击属性耐性较高的防具或饰品。



特色系统

魔女压制

本作中一个十分独特且有趣的系统。在一般的游戏中，NPC的房屋或是商店大多只能进行简单的访问，不过在本作中我们可以对游戏中所有的房屋进行“魔女压制”。

当百骑兵接近房屋的入口时，会有两个选项供玩家选择，按○键进行普通访问，而按△键的便可以对其进行魔女压制。选择压制后百骑兵便会进入房屋中战斗，整个过程玩家无法干预，由于每个房屋都拥有自己的等级，压制成功与否便是根据双方的等级以及百骑兵的攻击力和防御力进行判定的。压制成功后，我们会得到该房屋的“家宝”，并且无法进行二次压制，不过之后再访问该房屋的话则能够得到一些道具或回复HP。压制失败的话并不会有任何惩罚，可以在之后重新压制。值得一提的是，根据地中魔女的家也是可以进行压制的哦。

罪恶值(KARMA）

虽然魔女压制是一个很有趣的系统，但在游戏的前期请谨慎使用。因为进行魔女压制的话会让玩家的罪恶值（KARMA）不断上升，当罪恶值积累到一定量的时候，游戏便会给予玩家一些惩罚，影响比较大的惩罚体现在商店中贩卖的道具价格会一路飙升。另外不要去攻击那些情感状态显示为友好的NPC，否则罪恶值也会有少许提升。

胃

百骑兵有“胃”的概念，我们在地图中获得的道具、素材、武器等会暂时先储存在“胃”中，要等到返回据点时才会一并结算。胃的容量是有限的，并且在游戏的初期并未全部开放，玩家要在游戏中通过开黑色宝箱才能够扩充容量，胃被填满之后玩家将无法拾取地图中的道具或是捕食。需要注意的是，胃中的东西并不能自由舍弃，由于捕食敌人会带来一些没用的小石头，这个时候需要借助于名叫“ゴミキエール”的道具才可以将它们消除。

额外奖赏（BONUS）

每次进入地图后，游戏都会为玩家提供一个“额外奖赏”的列表，奖赏每次最多提供十个，涵盖了武器、防具、道具等等，经常会有一些好东西，因此尽量不要错过哦。获得额外奖赏的方法很简单，只要不断地与敌人战斗积累点数，就可以逐步获得相应的奖赏，额外奖赏会在玩家返回据点的时候进行结算。

情感系统

游戏中无论是敌人或是普通NPC都拥有各自对玩家的“情感”，情感分为“憎恶”、“恐怖”以及“友爱“三种，并通过画面右上角的“情感罗盘”进行表示，，其中红色代表“憎恶”，蓝色代表“恐怖”，绿色代表“友爱”，情感的强弱程度则是通过罗盘中黄色点的区域来进行区分，越接近每个角的顶点代表着对应的情感越强烈。而当黄色点处于顶点的时候代表着“情感爆发”，若是敌人“憎恶”到极点的话，其攻击力将会有所提升。需要注意的是，一旦情感爆发之后便无法改变。

在地图中锁定敌人或NPC的话画面右上角的小地图就会变成情感罗盘，可以通过按SELECT选择开启或关闭情感罗盘。

魔女叹愿书

进入魔女的家中，选择“魔女叹愿书”后，可以用消灭敌人后获得的**アニマ**和**マナ**来交换相应的东西。具体列表如下：

魔女叹愿书	内容	所需アニマ
カルマを減らしたい	罪恶值降低100点	12
マナを換金したい	用1000换10000的金币	1
村人を復活させたい	让所有死亡的村民复活	32
愚者の石とマナで武器を強化したい	使用愚者の石强化武器	1
新たな子分的トーチカがほしい	获得战术トーチ——1系チビヘイ	69
最強のファセットがほしい	获得百骑兵形态——ノーブル?ラプター	77
敵をもっと強くしてほしい	全体敌人变强	12
敵を弱くしてほしい	全体敌人变弱	2

小技巧

降低难度

日本一目前为本作提供了1.10的更新，大小为624M。此次更新主要追加了休闲模式（カジュアルモード），玩家可以在沼泽据点左侧的商店边上，找到名叫“カリマの街灯树”的NPC进行难度切换。在休闲模式下，敌人的防御力、伤害等各项数值都会降低，即使是不擅长动作游戏的玩家也能充分享受游戏的乐趣。

无限开黑箱刷装备

想要触发这个BUG很简单，只要在背包是满的情况下去开黑箱，系统便会提示你背包已满需要清理。

此时将光标移动到一件你不想要的道具后，按select键舍弃，注意！只能舍弃一件道具。之后获得的装备便会放入你的背包中。此时按X返回场景中，你会发现虽然已经得到了装备，但黑箱依然处于没有开启的状态，而此时背包依然是满的状态。

只要不断重复上面的操作，就可以无限地开黑箱刷装备了，虽然同一个黑箱中开出来的装备基本上都能力都比较平均，但到了游戏后期，通过这个方法不仅可以将刷出的好装备卖钱，还可以一次性凑齐从魔纹1到魔纹5的某种属性的武器。

流程篇

画面右上角小地图的箭头指向的是北方，因此在流程中笔者会以东西南北的方位进行描述，玩家可以保持小箭头的方向指向正上方，或是打开大地图进行位置的确认。

序章 魔女与暗之从者

剧情概要

黑暗中，神秘的女声念起奇怪的咒语，奇怪的生物在黑暗中醒来。神秘女声称其为“百骑兵”，并赋予了它各种各样的能力。突然，一头巨大的怪物闯入了暗之世界，而百骑兵，便在神秘女声的指引下，开始了自己的旅程。

地点：？？？？

流程：根据提示，输入名字后。百骑兵获得自我判断力、行动及战斗的能力，以及一个头盔。之后根据指示进行人物的移动和视角操作。之后朝着怪物相反的方向移动至“暗の世界”中。

地点：暗の世界

流程：按照指示先向右走，途中遇到小怪可以小试身手，然后向左走，前进到一个石门处，将石门边上的开关开启后，石门打开，传送到下一个区域。继续往怪物的反方向走，此时获得了加速和翻滚的能力。前行一段后，在锁定状态下（长按R1）打倒“骸骨の袭击者”后，传送至下一个区域。前行一段后，遇到一个石门，当来到附近后，石门关闭，往石门的左侧走，然后按照指示向右，遇到一个开关，开启后，石门开启，回到石门处传送至下一区域。并按照指示一直前行。来到名为“**イデカの里村**”的村庄。

地点：イデカの里村

流程：首先在村民身边按○键进行会话，跟所有村民都进行会话过后。开始进行魔女压制，在村子里的每个房屋前面按△键进行压制即可。然后从黑雾中传送回黑暗世界中。

地点：暗の世界

流程：按照指示不断前进，完成BOSS战后，穿过黑雾并过关。

BOSS战：袭击者

要点：BOSS 的攻击方式是向前连续吐出 5 发魔法弹，不过战斗欲望不强，追着打就行了。

剧情概要

从暗之世界中逃离并来到现实后，站在百骑兵面前的，便是自称为世界上最伟大魔女的沼之魔女——梅塔莉卡，以及她的管家，不过奇怪的是，管家对魔女的称呼是莉卡，而魔女粗暴地纠正了管家的叫法，似乎对莉卡这个名字十分抗拒。

面对身材娇小的百骑兵，魔女对其真实形态与书上的记载有所出入而有些耿耿于怀，不过还是决定先试验一番，因为出于某种原因，梅塔莉卡无法去往沼泽之外的世界，而借助传说中的魔神“百骑兵”的力量，让世界充满沼泽的夙愿，似乎指日可待！

第一章 魔女与森之魔女（前半）

剧情概要

百骑兵所展现出的实力让梅塔莉卡兴奋不已，因为长久以来，她都没有打破“沼之花”的封印，而百骑兵却不费吹灰之力就让“沼之花”绽放，这样一来，前往沼泽之外的世界，便再也不是梦想。

不过，摆在梅塔莉卡面前的，还有一个最大的难题，那便是环绕着沼泽的大片森林，犹如束缚着她的巨大枷锁。而掌管着这片森林的，便是其长久以来的宿敌——森之魔女玛丽卡（マ－リカ）。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：获得“地图”以及两把武器后，使用据点右侧木桥边上的精灵书可以保存当前的进度，然后从木桥出去，开启新地图——ウ－ズの森。

地点：ウ－ズの森

流程：朝着感叹号标记的方向前进，途中发生与草型魔兽“クサ・カブリ”的强制战斗，之后到达标记地点，让“沼之花”盛开。

之后继续朝着最北边的标记前进，中途会遇到两个“沼之花”，可以顺便破坏。最后到达标记处附近后，与守护者“デラキャタピオ”发生 BOSS 战。

BOSS：デラキャタピオ

要点：打击系的武器对其比较有效。BOSS 的主要攻击手段是朝着玩家的方向翻滚（打击系），翻滚前的准备动作比较明显，此战并无太大的难度。

第一章 魔女与森之魔女（后半）

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：与管家对话后，从右侧的木桥出去后，开启新地图——ウ－ズの森 深部。

地点：ウ－ズの森 深部

流程：前进一段距离后，遇到新敌人“魔女兵”并发生强制战斗，魔女兵和普通敌人不同，无法进行捕食。

之后往右侧走来到森林东侧的盗贼聚集地，压制家主为“盗贼の头领”的房子后得到“盗贼の键”。

之后往北朝着标记处前进，穿过一道石门后往右走，会遇到一道关闭的石门和一个红色的魔法阵，用打击系的武器将附近的巨人型魔物“门卫のゴ－ラン”打到后，会掉落一个绿球，将球捡起来并放置到门前红色的魔法阵中，石门便会开启。

进入石门后，先往右走，遇到巨人守护的石门按上面的方法打开。进入后启动机关，左侧的石门便会开启。

穿过左边的石门来到标记处之后，遇到森之魔女マ－リカ，发生 BOSS 战。

BOSS：森之魔女マ－リカ

要点：打击系的武器对其比较有效。BOSS 的主要是攻击方式是从地底召唤树，击中后附带毒属性，另外就是召唤小怪和释放三枚魔法弹。当其血量有所减少后，梅塔莉卡会给予百骑兵“混沌解放“的能力，之后发动混沌解放就能轻松解决敌人。

剧情概要

即便是掌管着整片森林的魔女，玛丽卡终究敌不过梅塔莉卡与百骑兵的配合。而被困在沼泽中百余年的梅塔莉卡，终于向广阔的世界迈出了第一步。不过此时，梅塔莉卡的生命，剩余 99 天。

第二章 魔女与异端审判官（前半）

剧情概要

一番阴差阳错之下，前来寻求帮助的女骑士，薇丝蔻错把梅塔莉卡当成了森之魔女。为了解开自己身上被魔女施下的犬化的咒术，她之身前往森林中寻找所谓解咒的必须品，却在无意间得知了原来手下的人都在背后嘲笑自己为“犬姬”。。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：往左走，来到据点北边的石门处。触发剧情后开启新地图——**ド－エンの**丘。

地点：ド－エンの丘

流程：进入地图后，获得“采集”的技能，之后在地图中发现闪光的地方后就便可以进行采集。

朝西北方向的标记处前进，途中会触发若干次剧情，到达标记处后，发生 BOSS 战。

BOSS：オバケムカデ

要点：打击系武器对其比较有效。BOSS 的移动速度较快，主要攻击手段有前冲和甩尾，前冲的话伤害判定在其头部，只要避开正面冲击即可，甩尾的准备时间较长，与其保持适当的距离即可。

第二章 魔女与异端审判官（后半）

地点：ド－エンの森林

流程：朝着标记的方向来到第一个“沼之花”处触发剧情，之后往左走，来到一个村庄。

之后从村子的西侧的门出去，朝着标记方向来到地图西侧的尽头，触发 BOSS 战。

BOSS：ボッチャ

要点：打击系和斩击系的武器比较有效。BOSS 的主要攻击手段是向前方发射音波以及召唤风魔法。范围不大，速度也不快，基本上是没有难度的 BOSS 战，不过要注意的是被音波击中的话会产生较大的硬直。

剧情概要

为了保护手下而身手重伤的犬姬，被梅塔莉卡扒了个精光扔在了沼泽中，不过不仅没去除诅咒，反而身躯还变得无比巨大。身为异端审问官的犬姬，何尝受过这样的屈辱的对待，不过就算是辱骂、挣扎，在这个令人捉摸不透的沼之魔女面前，都是徒劳。

第三章 魔女与花之大公爵（前半）

剧情概要

梅塔莉卡与森之魔女的争斗，被一个黑衣魔女看在眼里。这个心怀鬼胎，不知道打着什么主意的魔女，悄悄地带走了沼泽中的犬姬，来到花之大公

爵的领地，准备向大公爵告发梅塔莉卡的“恶行”。哪曾想对方压根不想管这档子破事，黑衣魔女只得灰溜溜地离开，不过，大公爵却对犬姬表现出了极大的兴趣。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：剧情过后，获得战术**ト－チカ**——8 系**チクボム**

地点：ド－エンの森林

流程：往标记处前进，会遇到“魔防的巨石”，用刚刚获得的战术**ト－チカ**——8 系**チクボム**将其炸开后，开启新的地图——**セント・ドルチエ**近郊。

地点：セント・ドルチエ近郊

流程：向北朝着标记的方向前进，来到一座城镇之后触发剧情，获得战术**ト－チカ**——26 系**キャプテル**。在城镇中央偏上的位置有一个黑箱，打开后可以获得战术**ト－チカ**——16 系**デコイモ**。

之后从城镇右手边的道路往北走，来到标记处后，触发 BOSS 战。

BOSS：チャリオモ－ブ

要点：魔击系的武器对其比较有效。BOSS 的攻击方式很单一，就是朝着玩家的方向进行冲刺，虽然伤害很高，但由于冲刺前准备动作较长，因此很容易看穿，BOSS 准备的时候我们不要贪刀，只需要在其前方攻击一下之后，立刻朝左右两边闪避，那么 BOSS 一定会朝着刚刚你攻击他时所处位置的方向冲刺，这个时候玩家便很安全。冲击若干次之后，BOSS 会产生较长时间的硬直，这个时候在上去猛攻即可。

第三章 魔女与花之大公爵（后半）

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：在客厅触发剧情后，开启新地图——**チョコラ－タ**花里。

地点：チョコラ－タ花里

流程：按下面的传送方式可以最快达到标记区域，中途遇到“魔防巨岩”的话依旧使用 8 系**チクボム**炸开即可。

区域 1：进入地图后，先从当前区域左上角的光塔进行传送，来到区域 2

区域 2：从当前区域右侧的光塔传送至下一区域。

区域 3：这个区域中有两个光塔，从右侧，也就是东边的光塔传送至区域 4。

区域 4：从下方，也就是南侧的光塔传送至区域 5。

区域 5：从当前区域下方的光塔传送至区域 6。

区域 6：从当前区域最下方的的光塔传送至标志所在区域。

来到标记区域，开门后开启新地图——**チョコラ－タ**楼阁。

地点：チョコラ－タ楼阁

流程：楼阁一共有五层。由于障碍较多，建议玩家将视角拉至最高，也就是完全垂直的俯视角，并保持视角不变（上北下南）。另外在每一层中都会有一个“禁**の**碑石”，要全部破坏后才能触发最终 BOSS 战。

一楼

进入地图后，先来到北侧的房间，破坏**第一个“禁の碑石”**（虽然此时并未强制要求破坏，但后面的剧情会有需要，节省时间）。接着启动附近的机关，东侧的门开启。

从东侧的门出去后，一路传送到一个有“沼之花”的区域。

开启此区域东侧房间中的机关后，由西侧的门传送至下一个区域，接着绕到最南边后上到二楼。

二楼

来到二楼后，从起始处北侧通道中的右侧传送到**第二个“禁の碑石”**处，将其破坏。

之后从二楼起始处的南侧传送，开启房间中央的机关，然后向北传送，开启房间右侧石门中的机关。

继续向北传送后，往东一直走到尽头后向南拐，会遇到“沼之花”，从沼之花西侧的通道向南拐，上阶梯后来到三楼。

三楼

首先，三楼起始房间西侧通道中有机关，启动后东侧的门开启。然后穿过东侧的门传送后，会找到另一个机关，启动后返回起始房间。

从初始房间的南侧传送后向西传送，沿着北边的通道向前，在通道中央的右侧通道中是**第三个“禁の碑石”**。之后一直往北来到有“沼之花”的房间。

在“沼之花”所在房间往东走，启动最东侧的机关后，南侧的石门开启，向南穿过石门后触发剧情。之后一直向南上阶梯后来到四楼。

四楼

往东侧传送后，向北传送，来到有“沼之花”的房间中。

从“沼之花”西侧的通路出去一点后，往南拐至最深处，启动机关，左上方的石门开启，穿过开启的石门一直往南，上阶梯后来到五楼。

五楼

从五楼初始房间中进入东侧的长通道中，此通南北两侧分别有六个岔路：

1. 进入北侧第一条岔路，先启动中途通道内的机关，向北来到最深处后再次启动机关。

2. 进入南侧第一条岔路，下阶梯来到四楼的独立区域，到最西边破坏**第四个“禁の碑石”**。

3. 进入南侧第二条岔路，破坏**第五个“禁の碑石”**。

4. 进入南侧第三条岔路，启动机关

5. 进入北侧第二条岔路，来到有“沼之花”的房间后，继续向北，触发 BOSS 战。

BOSS ヴァレンティーヌ

要点：BOSS 并不会移动，一开始的攻击方式是朝左右吐花粉，不过范围很有限，只要绕到 BOSS 右手后面便很安全，亦可以一边进行输出。之后 BOSS 会敲击地面召唤杂兵，注意敲击地板的时候是带伤害判定的，不要接近。召唤出的小兵会吐花粉进行攻击，而且数量不少，因此可以先用打击系的武器先将它们敲晕或者用战术ト－チカ——16 系デコイモ吸引它们的注意力。

当 BOSS 的 HP 值下降到一半之后，会从台子上掉下去，这个时候可以趁机把台子上的小兵清一下。BOSS 再次回来后，先会放小范围的闪电魔法，注意闪避，之后还会一口气连续放出多道的闪电，涉及范围比较广，不过有较长的准备时间。玩家可以做好连续闪避的准备，如果对闪避时间没有太大把握的话，可以绕着场地进行冲刺，因为闪电的放出速度不算太快。

剧情概要

为了救回被大公爵带走的犬姬，梅塔莉卡命令百骑兵破坏封印，把大公爵封印在地下的姐姐给放了出来，一场天翻地覆的大闹在所难免。当然，最后这不可一世的两姐妹，都没落得什么好下场。

第四章 魔女与古之溪谷（前半）

剧情概要

突然有一天，梅塔莉卡感到腹如刀绞，看着她变大的肚子，管家忍不住怀疑这是不是妊娠反应！不过作为一个百年老处女，妊娠什么的简直是天方夜谭。事实证明，梅塔莉卡不过是得了一种魔女特有的病症，而想要治愈的话，则要找到“咒术师”才行。

此等重要的任务自然非百骑兵莫属，不过以梅塔莉卡目前的身体状况来看，并没有办法引导百骑兵。而这个时候，活泼可爱的沼之精灵玛妮主动担当起了百骑兵的引导工作。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：在据点门口与管家对话后，获得“症状の书かれた手纸”，然后前往**ウ－ズの森** 深部

地点：ウ－ズの森 深部

流程：来到标记处后，利用战术**ト－チカ**——8 系**チクボム**将“魔防巨岩”炸开后，触发剧情，之后前往**セント・ドルチェ**近郊。

地点：セント・ドルチェ近郊

流程：往西走到达标记处，发生剧情过后，打倒两个花之大公爵的魔女兵后，在家主为“店番の老婆”的杂货屋中可以买到“蝶媚粉”，之后回到**ウ－ズの森** 深部将蝶媚粉交给蝴蝶后，开启新的地图——**ヤプトラ－カ**溪谷。

地点：ヤプトラーカ溪谷

流程： 从起始地点往西后往北来到一个岔路口，先进入东侧的道路，打到门卫，点亮红色的魔法阵。

之后一直向西来到一片很大的区域，从区域北侧的道路进去后，在黑箱中得到 10 系**ディアロ–**，接着走到通路最北边，用 10 系**ディアロ**将灯型的机关点亮。

然后从大区域的西侧道路前进，一路向北，来到接近中央的悬崖边上后，用 10 系**ディアロ–**点亮机关。接着朝着标记的方向前进，触发剧情后，穿过木桥来到“咒术师**の**谷”。

炸开北侧的“魔防巨岩”，穿过山洞后，破坏第一个“禁**の**碑石”，走到北侧的尽头后，破坏第二个“禁**の**碑石”。

炸开第二个“禁**の**碑石”附近的“魔防巨岩”，穿过山洞后，破坏第三个“禁**の**碑石”。

然后返回原来的区域，往西走来到咒术师的家触发剧情。之后从边上的山洞穿过去来到下一个区域，往北来到标记处触发 BOSS 战。

BOSS：小口虫

要点：战斗中会有很多小虫子一起围攻，虽然单体伤害不高，但叠加起来的伤害还是比较可怕的。因此也不要贪刀，尽量多跑动，对敌人进行引诱后回过身逐个击破，总体来说难度也不算很高。

第四章 魔女与古之溪谷（后半）

地点：ヤプトラーカ北溪谷

流程： 往东北方向朝着标记处前进，触发与两只“翼人战斗斥候兵”的强制战斗。

之后继续前进的话会遇到两个“沼之花”，从第二个“沼之花”向东，炸开“魔防巨岩”后，穿过山洞。

向北前进一段后，有一个灯型的机关，由于这个机关被场景中的岩石挡住了，因此不大好开。建议站到偏右下一点的方位，用带追尾魔法的蚀台将其点亮，或是使用 10 系**ディアロ–**，先朝空旷处发射后，再按 R1 对机关进行锁定。

▲站位如图所示。

点亮机关后往北朝着标记处前进，中途会有一场与“**グルカ**”的强制战斗，其攻击方式和普通的翼人没有太大区别，战斗后前往标记处开启新地图——**ヤプトラ–カ**风穴。

地点：ヤプトラーカ风穴

流程： 基本上没有岔路，跟着标记的方向前进即可。中途会遇到三个“沼之花”，从标记处附近的“沼之花”边上的发光处出去后，触发 BOSS 战。

BOSS：溪谷の主

要点：这场 BOSS 战中会有一个翼人形态的外道魔女参与其中，由于对手只是大型水母，因此我们要避免与外道魔女战斗。

BOSS 的主要攻击方式是身体变大后的周身放电攻击，伤害较大且会对百骑兵造成硬直。因此一般以远程攻击为主，近距离攻击的话切忌贪刀，不要连段连到满，可以配合使用 10 系ディアロ–进行输出。

外道魔女的攻击手段主要有朝着玩家的方向俯冲回旋攻击，也会放出龙卷风，中招的话也会产生硬直，因此请积极地进行回避。

剧情概要

百骑兵帮助翼人一族解决了危机，作为回报，梅塔莉卡也得到了治病的必备之物，并在咒术师的帮助下恢复了正常，那个放荡不羁，满嘴消音的可爱魔女又回来了。

第五章 魔女与占星术（前半）

剧情概要

收到了魔女晚会邀请书的梅塔莉卡兴奋不已，那可是只有真正出名的魔女才有的待遇。不过想要参加晚会的话，则需要一些特殊物品才行。眼看所剩的时间不多，梅塔莉卡急忙让身边的人外出寻找。只不过，沉浸在兴奋情绪中的众人，并没有察觉这封突如其来的邀请书有何蹊跷。而在寻找所需之物的途中，梅塔莉卡竟然收了自己第一个徒弟——一个可爱乖巧的兽人少女。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程： 来到大地图后得到“**搜し物メモ**”，之后开启新地图——南**テッタラ**砂漠

地点：南テッタラ砂漠

流程： 此地图基本没有迷宫和岔路，来到地图的正北侧，会发现一个巨人魔物在一段城墙的门口徘徊。将其打倒后，把掉落的绿球搬到城墙里北侧出口的魔法阵中，开启石门后进入新地图——**テッタラ**大砂漠。

注意，在城墙里黑箱中可以得到“72 系**ウイクック**”。

地点：テッタラ大砂漠

流程： 进入地图后触发剧情，之后返回南**テッタラ**砂漠。

地点：南テッタラ砂漠。

流程： 朝着标记的方向来到沙漠中的村落。选择压制卖水商人的房子后，得到家宝“水瓶”，返回**テッタラ**大砂漠。

地点：テッタラ大砂漠

流程： 将水瓶交给兽人，兽人会不断引领玩家前行，只要不

断地跟着标记的方向走就可以了。最终到达城墙附近之后，把绿球放到将西侧尽头的的魔法阵中开启石门。

往西侧继续前进后，来到“左**テッタラ**黑砂漠”，继续跟着兽人指引，触发巨大怪兽出现的剧情。

之后先往西再往南，来到“沼之花”处，穿过东侧的桥后，进入一口井中，来到“星道窟”。穿过星道窟后，朝着标记的方向来到兽人的村落——**アスタロの隠れ**里。触发剧情后从进入东北角的水井中，触发BOSS战。

BOSS：砂食ム大口虫

要点：BOSS的主要攻击方式有四种，第一种是张开血盆大口向前突进，范围比较大，即使触碰到边缘也会有判定，因此注意保持距离。第二种是跃起后向下的直刺，比较难防的招式，可以尽量保持一定的体力进行冲刺，不过伤害不算太高。第三种是嘶吼后从口中吐出一些小虫，这个时候可以趁机从尾部对其进行伤害。不过需要注意的是，由于战斗场地不大，而且召唤出来的小虫子速度快且伤害不低，因此最好优先进行解决。第四种是原地的连续左右甩尾，范围不大，并且可以乘机从正面展开攻击。

第五章 魔女与占星术（后半）

地点：森林深部

流程：到标记处和管家对话后，传送到“**森の庭园の柱**”，在附近会发现名为“**スケアコッコ**”的飞行系魔物，用斩击或打击系的武器将其HP值削弱到1/4左右后，用26系**キャプテル**对其进行捕获，可以得到“**スケアコッコ**”。然后把东西交给管家。返回沼泽后前往**セント・ドルチェ**近郊。

地点：セント・ドルチェ近郊

流程：传送到“外壁の柱”，向南走一段后触发剧情，返回**ニブルヘンネの**魔女邸。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：在据点处魔女的家后方的黑箱中，取得**ヒゲが**13本**あるネコ**。然后前往**テッタラ**大砂漠

地点：テッタラ大砂漠

流程：前往标记处后，取得**スズの**音草。之后开启新地图——**アズ・ブロッケン**山。

地点：アズ・ブロッケン山

流程：朝着标记的方向往北前进，途中有一个“沼之花”，然后从“沼之花”向北前进一段后往东拐，又会遇到一个“沼之花”。

之后朝着东北方向走到尽头后，往左边的岔路走，来到“沼之花”处，向下绕行一段后继续往北走到尽头，来到五合目的断崖边，触发剧情。在草丛中发现古代风纹，并从魔女处得到了战术0系**ジャンビ**－

之后便可以利用风纹不断跳跃来到标记所在的最北处的九合目，遇到一个“沼之花”后继续向前一段触发BOSS战。

BOSS 魔女人形

要点：斩击系和魔击系的武器基本无效，尽量装备打击系的武器。BOSS的主要攻击方式有三种，第一种是向下冲击后放出六个带追尾效果的魔法弹，伤害不高但被击中后会有较大的硬直。第二种是身体四周伸出锯齿般的武器，旋转向前进行攻击，速度较慢，可以很容易的回避。第三种是身体上下分离后放出小范围的毒雾，可以在毒雾放出前冲上去攻击后立刻脱离，但不要贪图连段。

剧情概要

按照邀请书上的要求，梅塔莉卡在山顶上跳起了滑稽不堪的舞蹈，引得一众设下圈套的魔女在一旁肆无忌惮的耻笑，此时梅塔莉卡才从这蹩脚

的骗局中醒悟过来。羞愧、愤怒在心中沸腾，高傲的她何时受过这样屈辱！

第六章 魔女与魔女们的晚会（前半）

剧情概要

遭到魔女们戏耍后的梅塔莉卡，终日把自己关在家中不肯见人。而薇丝蔻察觉到那个对自己施咒的魔女，就在参加魔女晚会的那群魔女之中。于是，通过一系列非常规的手段，犬姬薇丝蔻和百骑兵，终于乘上了夜光列车，前往魔女们的晚会。

地点：ウーズの森 深部

流程：进入森魔女の园の出口后，触发剧情，开启新地图——**ヘッカヘンネの隠し森**

地点：ヘッカヘンネの隠し森

流程：向东前进后，用钝槌打倒树林中的**ゴーラン**后，将拿到的绿球放到西侧石门前的魔法阵上，开启石门。

进入石门后有一个“沼之花”，之后朝着西北方走一段后，利用右侧的风纹跳上悬崖，往北走来到最深处后再往东，遇到一个“沼之花”。从“沼之花”北侧的风纹跳过去，触发剧情后来到一个魔法阵模样的车站。

从车站的右下角的风纹跳到悬崖下后，往东前进，炸开途中的“魔防巨岩”后从风纹跳上去，从黑箱中获42系**キャセリオ**。

跳下来后往东朝着标记的方向前进，触发剧情得到“厚手の纸切”，返回**ニブルヘンネの**魔女邸。

地点：ヘッカヘンネの隠し森

流程：在“**ニブルヘンネの**魔女邸”触发剧情后返回“**ヘッカヘンネの隠し森**”，并回到标记处，也就是刚刚来过的魔法阵样子的车站，触发BOSS战

BOSS：夜光列车

要点：魔击系的武器对 BOSS 比较有效。战斗开始后，BOSS 会在交错的三条线路上来回冲刺，这个时候基本上无法对其造成伤害，利用场景中的开关可以让列车停下，这个时候就可以展开攻击。列车停下后会放出魔法弹，或者从车的两侧释放毒气，总体来说伤害并不高。当让如果你之前在流程中取得了 42 系キャセリオ的话，可以在铁路的交错点上放置，不仅可以阻挡列车的运动，还能不断对 BOSS 造成伤害。

第六章 魔女与魔女们的晚会（后半）

地点：异空间

流程：先往西北方向走，进入光圈后进行传送，然后往东边走，触发剧情，按“盲眼魔女”的要求去找“翠ノ实”。

之后往东侧走，有一个“沼之花”，往东走向南拐后，又有一个“沼之花”，接着从最西边的光圈传送后，然后连续从南边的光圈传送,来到第三个“沼之花”处。

往花的西南侧朝着标记的方向走，来到“追忆の园”后，再往北一点就触发剧情，得到了两个翠ノ实。

从前方的光圈可以直接传送回盲眼魔女的附近，来到标记地点后触发剧情，然后返回列车的所在地后触发剧情，开启新地图——魔女都**ヴァルプルギス**。

地点：魔女都ヴァルプルギス

流程：入口处的右侧有“沼之花”，之后把散落在城中的三个人偶搬运到东北角石门前的魔法阵中，石门开启后追加新地图——**ブロッケントウル**。

地点：ブロッケントウル

流程：此地图中一共会点亮 5 个魔法阵，开启 5 道石门。

石门 1：: 从起始点先往北走，遇到石门 1 和魔法阵，把魔法阵右侧通道里的人偶放到魔法战中，石门 1 开启。

石门 2：: 进入石门 1 后往北走，遇到石门 2 和魔法阵，这次阵中只有一个人偶，其余两个在右手边的通道中，东北方向的通道中是一个塔。将两个人偶放入魔法阵中，左手边的石门 2 开启。

石门 3：: 进入石门 2 后，西北方向有一个魔法阵，需要的人偶分别在魔法阵的东北侧通道和东南侧通道中，完成后北侧的石门 3 开启。

石门 4：进入石门 3 后，魔法阵在东北方位，而三个人偶分别魔法阵的西南、西北、南三个方位的通道中,东南侧的通道中有沼之花。完成后东北侧的石门 4 开启。

石门 5：: 进入石门 4 后前面又是一个魔法阵，剩余的两个人偶在魔法阵的东北侧，完成后东南方向的石门 5 开启

石门 6：进入石门 5 后向北绕行就可以找到魔法阵，所需人偶分别在魔法阵的西南侧和东南侧通道中，以及进入石门 5 之后的通道上。完成后石门 6 开启。

石门 7：前进到魔法阵的位置，人偶分别在魔法阵的东侧、西北侧、和南侧。完成后北侧的石门 7 开启。

进入石门 7 后，触发剧情，并开始 BOSS 战。

BOSS：パ–プルピ–ルとラビィ和リリ–

要点：此次 BOSS 战要同时应对两个敌人。其中パ–プルピ–ルとラビィ是主要对手，其血量就是画面下方的 BOSS 血量槽，而リリ–则是作为辅助，并和地图中普通的敌人一样有自己单独的 HP 槽显示在其人物的上方。リリ–的攻击方式是发射三方向的冰锥，虽然伤害不高但会形成干扰，打击系的武器对其比较有效，建议先将其解决。之后再换上对パ–プルピ–ルとラビィ比较有效的斩击系武器。主要对手パ–プルピ–ルとラビィ的攻击方式有龙卷风、雷击和魔法弹，并且会频繁的移动，因此并没有什么取巧的手段，积极地在场地中的风纹中来回移动对其进行攻击即可。另外巨大化的梅塔莉卡也会在战斗中放全体魔法攻击敌人。

剧情概要

突然出现的梅塔莉卡，以巨大的沼之魔力破坏了魔女们进行晚会的场所，那些之前嘲笑梅塔莉卡的魔女，大多都成了她和百骑兵的手下败将。原来闭门不出的梅塔莉卡并非意志消沉，而是为了这一刻到来潜心准备着。

在犬姬薇丝莛的建议下，魔女会会长——雾之魔女承认了梅塔莉卡正式魔女的身分。虽然梅塔莉卡表面上骂骂咧咧嫌薇丝莛多管闲事，但其实心底颇为感动。

第七章 魔女与虫姬（前半）

剧情概要

梅塔莉卡迎来了了自己成为正式魔女后的第一个委托，委托来自一个暗恋人类帅哥的虫姬，她想要向对方传达出自己的爱慕之情。只不过人虫通婚什么的，即使是在架空的魔法世界里也新的有些重口味，即使将情感切实地传递给对方，终究也不过是一场没有结果的闹剧罢了。深知这一点的梅塔莉卡，毫不犹豫地拒绝了虫姬的请求。不过看着失落而去的虫姬，兽族少女于心不忍，想尽一切办法想要帮她达成心愿。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：从木桥进入大地图后，和**ルッキ–ニイ**发生对话话，开启新地图——**チンクエの**林道。

地点：チンクエの林道

流程：向北朝着标记所在的方向走，中途右手边有个沼之花，之后触发剧情，要求寻找“**ずっしりの**实”。

继续向西北方向前进，可以找到一个沼之花。在沼之花 的附近偏西侧有魔法岩石，炸开后是一个风纹，跳到悬崖上。然后往西走一点，又是一个风纹，再跳上去后，有一个沼之花。在附近的闪光点可以采到需要的“**ずっしりの**实”，返回标记所在地后触发剧情，要求寻找香水的材料。

传送到中央街道的沼之花之后，朝东边稍微偏北的方向走，找到另一个沼之花，在边上有一个魔法巨岩，从炸开后的风纹跃过去后，触发 BOSS 战。

BOSS：アロマニジエル

要点：使用斩击系的武器相对有效。BOSS 的移动速度不快，主要的攻击方式有召唤小怪和施法毒气，由于伤害较高，因此虽然它在召唤小怪的时候有比较大的硬直，但不建议和其近距离作战。可以利用战术 10 系ディアロ–，在远处将其打倒。

第七章 魔女与虫姬（后半）

地点：チンクエの林道

流程：传送到“ゴミ山の柱”，往西走一点后，触发剧情，开启新地图——绵萤の谷

地点：绵萤の谷

往东北方向朝着标记地前进，途中遇到沼之花之后，继续朝东北来到一片墓地后触发剧情。之后往北走，来到名为“チンクエの村”的村落，可以先让村子中的沼之花盛开，之后在村中的“杂货屋”中购买“手紙とペン”，返回チンクエの林道。

地点：チンクエの林道

流程：传送到“ゴミ山の柱”，往西走一点后，触发剧情。然后再返回绵萤の谷。

地点：绵萤の谷

流程：从“チンクエの村”往南，出了村子后触发剧情。从附近的的风纹跳到悬崖上，向南前进的话可以发现一个沼之花，在上方有一个风纹，跳过去后触发BOSS战。

BOSS：外道魔女ミトン

要点：打击系的武器比较有效，BOSS的攻击方式主要是从触角依次发射4枚追尾效果的魔法弹，躲避的方法很简单，围着场地绕圈就可以了，另外还有以其本身为中心向四周爆发的追尾效果魔法弹。尽量减少近距离的战斗，可以在其停歇的间隙召唤42系キャセリオ和10系ディアロ－，其中召唤10系ディアロ－不一定要对着BOSS的方向，可以召唤完之后，再按R1锁定BOSS，召唤出的飞镖就会自动朝BOSS的方向飞去。

剧情概要

得知自己所爱的“王子”已有心上人的真相后，悲痛欲绝的虫姬为了保护所爱之人不受魔兽的伤害，不惜化身为外道魔女。谁也没有料到，这件事情竟然是以这样一个让人悲伤的结局收场。不过值得庆幸的是，“王子”依然记得那个曾经自己鼓励过的虫姬。

第八章 魔女与小魔女（前半）

剧情概要

不知为何，百骑兵来到了似乎是过去世界的“异世界”中，那里，是曾经的沼泽。而在这片沼泽中奔跑着的是，是幼年的梅塔莉卡，和仍是少女的森之魔女——玛丽卡，当然那个时候她还未成为森之魔女。不过令人意外的是，这对看似不共戴天的仇人，原来从这么早就彼此认识。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：从魔女的家出来后，触发剧情，之后开启新地图——不明了な世界

地点：不明了な世界

流程：前进一段后，炸开魔法巨岩，之后打倒门卫のゴ－ラン，将掉落的绿球放到北侧的魔法阵上后，石门开启。

进门往北行走一段距离后，在东侧有一个“沼之花”，打倒“沼之花”边上的门卫のゴ－ラン后，依然把绿球放到门前的魔法阵中，石门开启。

进门后在右下方有个开关，开启后东侧的一个石门开放，一个门卫のゴ－ラン从石门中出来，将其打倒后，把绿球放到西侧的魔法阵上，石门开启。

进门后朝着标记的方向来到老魔女的住处门口，触发剧情。

之后传送到“结界的柱”，往南走来到“ヘネアの村”，村子南边有“沼之花”，从“沼之花”往南走一小段后往西拐，可以发现一个树根。

穿过树根之后，朝着标记的方向前进，中途会触发剧情，最后过了桥之后，来到沼泽。在沼泽中房子右上角处的一个黑箱可以得到战术ト－チカ——42系プロテム。在沼泽的房子前触发剧情过后，迎来BOSS战。

BOSS：古代芋虫

要点：斩击系的武器对其比较有效。BOSS的攻击方式主要是带追尾的来回翻滚，可以用42系プロテム或42系キャセリオ的战术ト－チカ可以阻挡它的翻滚，然后乘机上去进行输出。另外BOSS还会吐毒雾，不过范围不大，可以站在远处召唤10系ディアロ－。

第八章 魔女与小魔女（后半）

地点：不明了な世界

流程：来到老魔女的住处后触发剧情，之后传送到“ヘネアの柱”后，往北来到标记处触发剧情，之后再返回老魔女的住处触发剧情。

接着传送到“沼の柱”后，来到标记处触发剧情，接着返回老魔女的住处，之后一路跟着标记的方向前进，触发BOSS战。

BOSS：魔女兵ウォム

要点：打击系和斩击系的武器比较有效，BOSS的攻击手段比较单一，只有跳跃后下震以及旋转攻击，可以召唤16系デコイモ吸引BOSS的注意力。

剧情概要

老魔女的突然失踪，让玛丽卡以为敬爱的老师已经去世，并将事情告诉了梅塔莉卡。把老魔女当成最重要的亲人一般的梅塔莉卡，却一时接受不了这个消息，和玛丽卡大打出手。由于梅塔莉卡不能离开沼泽，为了不辜负师父的嘱托，玛丽卡自愿扮演起了坏角色，以森之魔女的身份将梅塔莉卡禁锢在了沼泽之中，但梅塔莉卡并不知晓其中的缘由。

第九章 魔女与寂寞之人（前半）

剧情概要

梅塔莉卡收到国王的邀请，请她出任王国专属魔女。生性自由的她对于这种差事原本不屑一顾，不过在兽人少女的怂恿，以及对于犬姬擅自回国仍然耿耿于怀的双重情绪下，梅塔莉卡还是决定答应国王的邀请，而在正式成为王国专属魔女之前，她也迎来了国王的第一个委托，或者说是考验——抓捕在战场遗迹上作祟的恶灵。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：与梅塔莉卡对话后，开启新地图——シシ－テ战场遗地。

地点：シシ–テ战场遗地

流程：往东走一点后，在一座房子前面触发剧情。朝东北方向前进来到标记处后，触发剧情，中途有“沼之花”。之后往北走，来到标记处后再次触发剧情，途中也会遇到“沼之花”。

然后沿着西边的悬崖走的话，会发现一盏灯挂在树上，这个灯不好点亮，可以站在右侧偏下一点的位置，先朝正前方空旷处召唤10系デイアロ－，然后立刻按R1锁定灯。成功后便可以从边上的斜坡下去，之后沿着东边的悬崖走，来到标记处的附近可以发现一个机关，启动后东侧石门开启，接着进入东侧的石门中启动里面的机关，标记处的石门便会开启，进入后触发剧情。

剧情过后，跟随标记的位置不断前进，触发剧情后来到幽灵魔女设置的结界中，之后不断重复从结界中出来，触发结界被破坏的剧情。

从结界中出来后，在西北侧有“沼之花”，然后往东北方向前进，来到一个斜坡附近，斜坡的旁边有“沼之花”，下坡后往东来到标记处，触发BOSS战。

BOSS：亡灵王

要点：魔击系对其比较有效，建议装备追尾魔法魔杖，以远程输出为主。此BOSS看似霸气，但其实动作缓慢，不算太强。主要的攻击方式有镰刀挥击，但范围不大。另外就是带催眠效果的追尾魔法弹，可以召唤16系デコイモ去吸引这些魔法弹。另外亦可以召唤42系キヤセリオ辅助输出。

第九章 魔女与寂寞之人（后半）

地点：アマタイア王城

流程：剧情过后，前往シシ－テ战场迹地。

地点：シシ–テ战场迹地

流程：传送至“亡灵の柱”，向南来到标记处后，触发剧情，开启新地图——シシ－テ·里世界。

地点：シシ–テ·里世界

流程：从东北方向往标记处前进，来到一个斜坡处后触发剧情，斜坡的边上有“沼之花”。

下坡之后朝南走，来到一个上坡处，上坡后往西侧走一段距离后会发现“沼之花”。

从“沼之花”处往北下坡之后，继续往北，上坡之后不久就会发现“沼之花”。再往北走一段来到标记处后，触发剧情，开始BOSS战。

BOSS：外道魔女アラマシラと

要点：使用斩击系的武器才能对其造成有效伤害。此BOSS的实力较强，并且会瞬移，动作较快，需要小心应对。

BOSS的主要攻击方式有挥拳向前方的打击，被打中的话会被抓起来往地下扔，随着其血量的减少，被抓住后还会被扔进其嘴里撕咬，或者丢在地上猛踩，其中撕咬的话附带毒属性，而猛踩的伤害极高，千万要注意。

另外BOSS会放出数个魔法弹以及向四周大范围的电击，虽然电击魔法的伤害很高，不过发动前会有很明显的准备动作——双手在胸前拍掌。因此只要看到准备动作后与其保持距离即可。

地点：シシ–テ战场迹地

流程：打倒“外道魔女アラマシラと”后来到シシ－テ战场迹地，传送到““亡灵の柱”后，向南前往标记处，触发剧情。

剧情概要

梅塔莉卡放走了那个并无害人之心的幽灵魔女，由于罪魁祸首的外道魔女已经被消灭，因此战场遗迹也恢复了正常。国外对梅塔莉卡的表现赞赏有加，也为自己的国家能够受到这样一位强大的魔女的庇护而欣喜万分。不过令人意想不到的是，梅塔莉卡的沼泽结晶石却莫名其妙地丢失了，这可是维持她在沼泽之外活动的重要魔力来源。如此蹊跷的事件，也隐隐透露着阴谋的味道。

第十章 魔女与魔女审判（前半）

剧情概要

失去了结晶石让梅塔莉卡的身体情况变得不容乐观，不过为了能制作出解开犬姬诅咒的解药，梅塔莉卡还是决定暂时先留在王国中。而在寻找药材的过程中，雾之魔女和她提起了一个传说：在很久以前，名为尼凯的神明降临这个世界，他的使命是毁灭时空中多余的平行世界。当时，所有的人类都不是尼凯的对手，但尼凯却在这个时候，爱上了人类世界的一名巫女——阿古妮。于是人们以阿古妮为诱饵，设计杀害了尼凯。

尼凯死后，身躯化为了大片的沼泽，开始侵蚀世界，而悲伤的阿古妮，最终选择投入沼泽自尽。大批的人类因为受到沼泽的侵蚀而感染上了名为“碧斑病”的绝症，仅存的大巫女乌鲁卡试图用尼凯的骨头以未盛开的沼之花的形态来封印沼泽的扩散，但起到的作用却十分有限。于是她便试着将世界树的种子植入沼泽中，以此培育出与沼泽命运相连的孩子。

这个传说，和梅塔莉卡有何种联系呢?

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：剧情过后，获得“翠ノ实の砂糖渍”。开启新地图——城门桥。

地点：城门桥

流程：进入城门桥后触发剧情，开启新地图——王国水下道。

地点：王国水下道

流程：进入后，保持视角不变，从左手边的通道走，启动通道尽头的机关，旁边的石门开启。

进入石门后，先启动右手边通道的开关，然后从左手边的通道往南走到尽头后，有一个风纹，跳过去后，启动左手边的机关，这时候进门处西侧的石门开启，这个时候可以查看背包中是否有名为“**ねばねばチ－ズ**”的道具，如果没有的话，可以从西侧的石门进入后，前往西北角越过风纹后，从黑箱中获得“**ねばねばチ－ズ**”，这是后面剧情需要的道具。

如果已经有“**ねばねばチ－ズ**”的话，那么从风纹跳回来后，往右手边的通道走，启动尽头的开关后，南侧的石门开启。

往南穿过开启的石门后，到达标记处，触发剧情，获得“**じめじめ光苔**”。

之后跟随标记不断前进后触发剧情，此时会用到“**ねばねばチ－ズ**”，剧情过后得到“**ネズミの尻尾**”，并开启新地图——旧市街遗迹。

地点：旧市街遗迹。

流程：往南边走一点后，有“沼之花”，然后先往南走到尽头后，再往东北方向绕到“沼之花”的东侧，那里有一个台阶。

从台阶上到上层之后，往南走到尽头，通过连续的风纹跳跃来到对岸，接着往西南方向走到尽头，启动机关，地图中的水位便会下降。之后朝东南方向往标记处前进，触发剧情。

之后进入古代结界之中，进入结界后往前走一段就是“沼之花”，启动北侧通道里的开关后，东南角的石门开启，进门后会遭遇48级的外道魔女**フア－レンハイト**。

注意，此时先不要理会外道魔女，等级不够是一方面，外道魔女与故事最后达成何种结局也有关联，在后文中会有详细的说明。

在外道魔女所在场景中，先启动北侧通道机关，接着启动西南侧通道的机关，最后启动东南侧通道的开关，东北侧的石门开启。

从东北侧出门后走到尽头，利用风纹跳到对岸，往北走来到阶梯处。下了阶梯后一直向西，

穿过若干个阶梯后，来到标记处，触发剧情。

接着往南走到尽头，启动开关，回到北边的风纹处，跳到上层。从南边尽头的阶梯到达下层后，从对面的阶梯上去，一直往北来到标记处，触发剧情。得到“红土蜘蛛の心脏”，进行BOSS战。

BOSS：魔女兵ヴォルカン

要点：使用斩击系或打击系的武器对其比较有效。BOSS只有上半身露出地面，因此不会移动，不过攻击的范围不小。其攻击方式主要有两种，朝玩家发射激光以及向前方锤地，由于有明显的后仰准备动作，因此可以比较轻松的回避。血量减少后，它还会召唤大范围的陨石，觉得不好回避的话，可以直接按R1进行防御，多召唤10系ディアロ－可以比较安全地过关。

第十章 魔女与魔女审判（后半）

地点：アマタイア王城

流程：剧情过后，开启新地图——旧市街遗迹**カタコンベ**。

地点：旧市街遗迹カタコンベ

流程：跟随这标记往西走，最后来到最北侧的标记处后，触发剧情后开始BOSS战。

BOSS：ヘクセンビュップヘン

要点：魔击系武器对其完全无效，建议装备打击系的武器。BOSS会发射两枚带追尾效果的魔法弹，可以用42系プロテム吸引魔法弹。另外就是向前方的锤地攻击，有明显的准备时间可以轻松回避。总体来说难度不算太大，召唤1系チビヘイ辅助攻击的话亦能轻松过关。

剧情概要

梅塔莉卡对自己制作的解药充满了自信，于是决定让公主薇丝莲在舞会中当中喝下解开诅咒，不仅能给施咒者以及好事者们一个下马威，顺便也能树立其自己身为王国专属魔女的威信。不过事与愿违，精心制作的解药却在众目睽睽之下失效了，薇丝莲更是当众出丑。恼羞成怒的国王下令将梅塔莉卡打入大牢，并命令教会的异端审问官们开始进行“魔女讨伐”，排除异端的魔女们。而这一连串事件的背后，其实是教会与灰汁水魔女的阴谋。

第十一章 魔女与百骑兵（前半）

剧情概要

被关进地牢远离沼泽的梅塔莉卡变得十分虚弱，漂亮的金发如今也面目全非。而另一方面，所有关心着梅塔莉卡的伙伴们，都在为了营救她而不断努力着。

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：在家门口和管家**アルレッキ－ノ**对话，选择“肯定”的回答后，开启新地图——碧の回廊。

地点：碧の回廊

流程：

第一层：

先往北走，下坡的时候触发剧情。下坡后前进一段，往西拐然后向南绕行，上坡后有“沼之花”。从“沼之花”的西侧下坡，进门之后来到第二层。

第二层：

往西北方向走，从风纹跳到悬崖下后往西南方向走，触发剧情。之后炸开附近的“魔法岩石”利用风纹跳到上层之后往北走，来到第三层。

第三层：

从东侧下坡后，往北到来到有“沼之花”的低洼地带，之后向东南朝着标记处前进，触发剧情后，往南走穿过门后抵达“碧の溟海”。

碧の溟海：

从入口左侧的风纹跳到对岸，往北前进一段之后，利用风纹跳到上层后往东，遇到“沼之花”。

从“沼之花”附近的风纹开始，不断利用风纹往北前进后，**遇到触发剧情前的最后一个“沼之花”，切记要在这里先返回据点进行存档，并做好备份，因为接下去会涉及到结局的分歧，以及能否在一周目就达成3个结局。**

从“沼之花”前的风纹跳跃后，开始BOSS战。

BOSS：マナ・ビスコ

要点：装备斩击系的武器比较有效。BOSS的主要攻击方式有原地的转圈攻击、蓄力后向前翻滚斩击以及向前冲击斩击，可以不停召唤16系デコイモ吸引它的注意力后，再召唤10系ディアロ－进行攻击，便能够轻松将其解决。

BOSS战过后的对话是达成不同结局的第一个分歧点，请注意接下去的选项。

第十一章 魔女与百骑兵（后半）

地点：ニブルヘンネの魔女邸

流程：沼之妖精询问百骑兵是否要去救梅塔莉卡，这里玩家的选择会关系到达成何种结局，具体参见下表：

结局类型	达成条件
普通结局	连续三次选择否定即可达成普通结局，不会进入下面剧情。
真结局	选择肯定后，并且在没有击败三个“古代邪道魔女”的状态下，打败本章BOSS后便可达成，并且在本章结束后开启二周目。
坏结局	选择肯定后，并且在击败三个“古代邪道魔女”的状态下，打败本章BOSS后便可达成，在本章结束后会进入十二章之后的剧情。

小提示：这次日本一和玩家开了一个小玩笑，其实流程最长的“坏结局”才是故事真正的结局，而名义上的“真结局”堪称巨需无比。

选择肯定后，故事继续，并开启新地图——里世界

地点：里世界

流程：遇到管家**アルレッキ－ノ**后触发剧情，之后前往标记所在处触发剧情。之后穿过一座桥，边上有“沼之花”。

之后往北走，炸开“魔法巨岩”后，利用风纹跳过去后，之后往东行走，继续破坏“魔法巨岩”后利用风纹跳跃，接着从往南走一些，再次利用风纹跳跃，最后从东边的风纹跳跃后，往北直到标记的地点，触发剧情。

剧情过后，往西一路走到底后向北侧拐，绕行一段后炸开“魔法巨岩”，之后往东走，来到“沼之花”处。

“沼之花”的南边有一个风纹，跃过去后往东一段，炸开“魔法巨石”，再次利用风纹越过城墙。朝着标记处前进并触发剧情。获得“碧の结晶石”并开启新地图——王国城内。

地点：王国城内

流程：从左侧上阶梯后启动机关，道路中央的门开启，一直往北来到一个十字岔路路口。

首先从十字岔路口的西侧阶梯下去，来到修炼场，将最北侧的机关启动后 返回十字路口。

接着，从十字路口右侧（东边）的阶梯上到另一个区域，往北绕行至地图西侧的阶梯，上去之后启动最南边的机关，此时东侧的石门开启。然后从地图东侧的阶梯上去，往南穿过刚刚开启的石门后，下楼来到另一个区域。

从这个区域左边的阶梯上去后，往南走点亮红色的魔法阵后，石门开启，魔法阵上方有一个机关也要记得启动。出了石门后不要下阶梯，往北走穿过刚刚开启的栅栏，这里有“沼之花”。从“沼之花”右侧的阶梯下去后，来到修炼场。

王国城内・修炼场：

一直往南边走，在水道边上有个突出的地方，上面有一盏灯型机关，开启后地图中的水位下降，之后往西拐一点，启动机关后，边上的石门开启。

穿过开启的石门后往北走，从左手边的阶梯下到原本的水道中，继续往北走一点后，是一个十字路口。

先开启路口西北侧阶梯上的机关，之后从十字路口的东边走，来到另一个岔路口，这个岔路口东南方向的阶梯上有另一个机关，将其开启。

完成后，回到刚刚控制水位的灯形机关处，将其关闭让水位重新上升。

之后往东穿过浮起的木桥，然后绕行到水位控制机关的正对岸，用10系**ディアロ**－将其开启，再次让水位下降。

之后一路向西穿过若干个阶梯，点亮最西侧阶梯上的魔法阵，并开启魔法阵下方的机关。接着穿过阶梯对面的石门，回到水位控制机关的位置，再一次让水位上升。

之后从从西侧的桥出去，往下穿过摆动的镰刀间，接着往北前进一段后，从西侧的阶梯下到废监狱。

王国城内・废监狱

启动东侧的机关后，南边的栅栏开启。往南穿过栅栏后向东绕行，遇到“沼之花”，由于场景中很多路是不通的，因此要绕一圈来到“沼之花”的东侧，开启机关。之后由东往北绕行至“沼之花”的北侧，开启另一个机关，此时东侧栅栏开启。

穿过开启的栅栏向南行走一段后，由西绕行至最北侧，上阶梯后返回**アマタイア**王国。

アマタイア王国

往南走启动机关，可以开启中央大门，进入大门后从旁边的阶梯下去，向北进入另一个区域。之后一直往北走，来到**アマタイア**王国・碧の门，并触发剧情。

アマタイア王国・碧の门

从左侧阶梯上去有“沼之花”，请务必返回据点进行存档并做好备份，接下去不仅是连续两场的BOSS战，同时也会涉及到“真结局”与“坏结局”的分歧：

如果在进行BOSS战前，玩家并未打败三个“古代邪道魔女”的话，两场BOSS战过后则会达成“真结局”，游戏结束并进入二周目。

如果在进行BOSS战前，玩家将三个“古代邪道魔女”全部打败的话，两场BOSS战过后则会达成“真结局”，并开启十二章之后的剧情。

本次攻略达成流程最长的“坏结局”为主，因此在这里先放出三个“古代邪道魔女”的出现地和打法，玩家可以在BOSS战前将其完成。

外道魔女攻略要点

外道魔女ファーレンハイト

地点：旧市街遗迹

流程：传送到“南桥の柱”后，进入结界后即可触发战斗。

要点：打击系的武器对其比较有效。外道魔女的主要攻击方式主要有向正前方的钳击，放电以及召唤小怪。躲进周围的通道的话能够有效避免其物理攻击，顺利的话还能把她卡到通道里。小怪数量比较多且伤害不低，不过可以召唤 42 系キャセリオ吸引小怪，同时其发出的魔法弹对小怪也十分有效。

外道魔女アラマシラ

地点：シシ－テ・里世界

流程：传送到“忘の柱”后，往南进入地图中央的石门后，触发战斗。

要点：参考第九章（后半）BOSS 战打法。

外道魔女キルケンビュート

地点：ヤプトラ－カ风穴

流程：从地图右上角的“风の柱”往下走一点，炸开“魔防巨岩”后，从风纹跳过去，之后往东走一段，再次利用风纹跳跃，遇到“沼之花”。从“沼之花”下方的风纹跳跃后，来到西侧最深处，触发战斗。

要点：斩击系的武器比较有效。外道魔女的主要攻击方式有向前的翻滚攻击，以及朝玩家进行爪击。血量减少后会原地向下拍翅膀向四周发动冲击波，不过由于范围不大且准备时间长，我们可以趁机攻击几下后立刻脱离。

消灭三个外道魔女后，从最后的“沼之花”前进到**アマタイア**王国・祭仪场。剧情过后开始 BOSS 战。

BOSS：外道魔女ベルダ

要点：打击系的武器对其比较有效。BOSS 的主要攻击方式是甩尾转圈攻击，准备时间长，可以轻松闪避。另外就是身体两侧放出毒雾后，紧接着放出六发追尾效果的魔法弹，可以召唤 42 系**キャセリオ**去吸引魔法弹。

战胜外道魔女**ベルダ**后，在一段较长的剧情过后，迎来最终 BOSS 战。

BOSS：伪王トトペペ

要点：此 BOSS 对各种类别的攻击均带有耐性，因此可以更多地利用战术**ト－チカ**以及混沌解放。其攻击方式主要有带电的转圈攻击、跳起后前扑以及向玩家扔巨石，都是打击系的技能，因此我们可以换上一些对打击耐性较高的装备，有效降低伤害。

剧情概要

谁也没有料到，乖巧可爱的的兽族少女才是这一系列事件的最大受益者，而她的父亲，竟然是那个曾经跟随在犬姬身边的仆人。王城中的所有人，都遭到了他们父女二人的杀害，其中也包括了犬姬。悲伤的梅塔莉卡并未注意从背后偷袭的魔兽化仆人，就这样绝望地倒在了血泊之中。此时，她的生命，剩余 0 天。

第十二章　魔女与漆黑勇士

剧情概要

临死之际，梅塔莉卡将自己封进百骑兵的体内，并用收集的世界碎片，创造出了“自己的世界”，为了让公主薇丝蔻复活，就必须让百骑兵打败这个世界中的“编撰者”，并破坏这个世界，以此让原本的世界复原，这样薇丝蔻便能复活。可是，事情真的会如此顺利的发展吗?

注意事项：达成“坏结局”后会进入“**ブリマヴェ－ラ**学园篇”，观看完剧情即可开启第十二章的故事。

在第十二章中，我们要前往 7 张地图触发剧情后，打到 7 个编撰者。并且想要触发剧情的话，罪恶值要达到一定的水平才行最终大约需要大约 400 左右的罪恶值，我们可以流程中逐渐通过魔女压制等方式去提升，如果发现有剧情触发不了的话，那便是罪恶值不足。

注意千万不要把“**マ－ジナル・ゲイズ**”的百骑兵形态设定为主要或者次要，因为哪怕是设定在次要的位置，也会导致罪恶值无法升上。另外进入十二章后所有 NPC、敌人、编撰者的等级均为 65 级，请确保自己目前的实力能够足够应付。

地点：王国城下町

流程：进入地图右下方的小巷子中触发剧情，进出巷子 4 次之后触发与**ベルダ**的“编撰者”的战斗。

要点：使用打击系和斩击系的武器比较有效，“编撰者”的攻击方式可以参考第 8 章（后半）的 BOSS 战。

地点：ヤプト－カ溪谷

流程：去咒术师的家附近触发与**リリ－**的“编撰者”的战斗。

要点：使用打击系和斩击系的武器比较有效，“编撰者”比较棘手的攻击方式大范围的雷击，但会有比较明显的声音和准备动作，而放出电击后也是其防御力较低的时候。

地点：テッタラ砂漠

流程：传送到“**隐れ里の**柱”，到兽人村落“**アスタロの隐れ**里”的水井附近触发剧情，往返几次后触发与**ルツキ－ニィ**的“编撰者”的战斗。

要点：打击系属性有效，斩击和魔击系属性无效。敌人的动作比较缓慢，注意回避即可。

地点：ブロッケントウルム

流程：在魔女们的夜会场所前触发剧情后，前往**アズ・ブロッケン**山，传送到“山顶**の**柱”，在山顶触发与**パ－プルピ－プル**的战斗，胜利后与**パ－プルピ－プル**的“编撰者”连战。

要点：斩击系的武器对**パ－プルピ－プル**最有效，战斗方式与第七章（后半）的 BOSS 战时类似。胜利后换上对“编撰者”最有效的魔击系武器，并且这个“编撰者”的实力很弱，只有 HP 值比较高一些，利用远程魔法可以轻松搞定。

地点：ウ－ズの森・深部

流程：传送到“森**の**庭园**の**柱”，前往第二章中与森之魔女**マ－リカ**战斗的地方，触发与雾之魔女**ネザリア**的战斗，胜利与**ネザリア**的“编纂者”连战。

要点：打击系武器对**ネザリア**比较有效，其攻击方式除了召唤魔

INFORMATION　FEATURE　EXPRESS　GUIDE

女兵以及放追尾属性的魔法弹之外，还有大范围的浓雾攻击，并且此时我们很难对其造成伤害，玩家被伤害若干次后，雾才会散去。胜利后换上对“编纂者”比较有效的斩击或打击系武器，这次的“编纂者”比较棘手，可以在它脚下发光的时候趁机上去攻击，但不要贪刀，更多的时候注意回避和防御。

地点：セント・ドルチェ近郊

流程：传送到“大公爵の柱”，破坏西北部的“魔防巨岩”后，利用风纹跳跃，来到一个建筑物前触发剧情。之后前往**チョコラータ**楼阁·天守阁楼触发与**ヴァレンティ－ヌ**的战斗，胜利后在不恢复各项状态的情况下与**ヴァレンティ－ヌ**的“编纂者”连战。

要点：斩击系武器对**ヴァレンティ－ヌ**比较有效，除了用16系**デコイモ**吸引召唤出来的小兵的注意力外，**ヴァレンティ－ヌ**在使用全体魔法攻击前的准备动作是她的弱点所在，看准时间进攻后立刻进行防御。进入与“编纂者”的战斗后，敌人与一般魔女兵的进攻方式没有太大的区别，换上斩击或是打击系的武器即可。

地点：城门桥

流程：打败前面6个“编撰者”后，来到城门桥中触发与**ビスコ**的“编撰者”的战斗。

要点：使用斩击和打击系的武器有效，魔击无效。战斗方式可以参考第10章（前半）的BOSS战。

打败所有的编撰者后，进入第十三章。

剧情概要

百骑兵打败了所有的编撰者，梅塔莉卡所创造出的“自我的世界”也因此被打破了，真实世界得到了复原，不过来到王都后他们却发现，所有被杀害的人都恢复了原样，惟独公主薇丝蔻却没有复活！

第十三章 魔女与魔女与魔女

剧情概要

梅塔莉卡前往封印沼泽的深处，向大魔女**ウルカ**请教拯救公主“薇丝蔻”的方法。但大魔女却让梅塔莉卡承担起让沼泽消失的责任，放弃拯救公主的念头。此时的梅塔莉卡，不得不和这位曾经敬重万分的老婆婆兵戎相见。

战败后虚弱的**ウルカ**被乘虚而入的沼之妖精杀害，原来沼之妖精是曾经的巫女阿古妮投入沼泽后的转世，而百骑兵其实是尼凯的一部分，尼凯的真实身份，是大百骑兵！

地点：城门桥

流程：进入后触发与伪王**トトペペ**的战斗。

要点：伪王**トトペペ**攻击方式等与第十章时并没有太大的区别，但是攻击力及攻击频度都有所上升。

地点：旧市街遗迹カタコンベ

流程：前往最深处封印着沼泽的地方，触发剧情。

地点：古の封印牢

流程：从起始处朝北前进至从黑箱处，从黑箱后发光的地方进去后，从阶梯来到下一个区域。

之后先从南边的风纹跳跃，从东边的风纹跳跃后，从“沼之花”边上的阶梯来到下一个区域。

这里的敌人只能用毒对其造成伤害，并且捕获成功后获得的道具可以卖不少钱。接着向东南方向穿过后移动到相邻的房间，从阶梯来到下一个区域。

穿过墙壁，往北连续利用两个风纹跳跃，从阶梯来到下一个区域。

来到一个大房间后，先打倒西南侧的“门卫の**ゴ－ラン**”取得绿球后，放到东北侧房间中的魔法阵中，之后进入开启的石门。朝西北方向连续使用风纹跳跃，来到地图最深处后，触发与森之魔女**マ－リカ**的战斗。

完成战斗后，到魔法阵的中央触发剧情，之后从北侧出去。

BOSS：マ－リカ

要点：攻击方式基本和第一章时相同，但实力有比较大的提升。

地点：封印されし不浄の地

流程：首先破坏初始处南边的岩石后，朝着东南方向前进并触发剧情。之后破坏初始处西边的岩石，利用风纹跳跃后，往西南方向前进触发剧情。

之后从初始处北侧的“沼之花”向西北方向前进，利用风纹跳跃后，接连触发两个剧情。

接着向“沼之花”的北侧破坏巨岩后前进，触发剧情。

之后回到中央后往东南方向前进，触发三个剧情。

触发完所有7个剧情后，进入初始地的门之后，来到**ミデアの**门。

地点：ミデアの门

流程：剧情过后，触发与“大百骑兵”的战斗。胜利后触发与“魔女**アグニ**”的战斗。注意，这是两场连续的战斗，因此超能量并不会在与“大百骑兵”战斗后恢复，因此请在战斗前准备好足够的回复道具。并且作为最终的BOSS战，难度相当之高，建议各位玩家还是先把等级至少提升至75级以上，并刷一些比较好的武器和防具，尤其是斩击系的武器后再来挑战。

BOSS：大百骑兵

要点：大百骑兵并没有弱点属性，初始时主要有三种攻击方式，第一是从上方向玩家连续的进攻，如果闪避没有把握的话可以考虑用防御。第二是召唤魔女兵，可以用４２系プロテム吸引杂兵们的注意力，并且在召唤前会有左右挥手的准备动作，觉得魔女兵比较棘手的话可以用AP攻击先将他们消灭。第三是向周围放出范围较大的冲击波，有准备动作，注意闪避。

当大百骑兵的HP值减少到一定量后，会连续使用雷击、黑球爆发、向前方召唤火球陨石等，并且会召唤带毒属性的下兵，伤害较高，因此在其进攻的时候，不要正面冲突，更多地进行回避和防御即可。等到大百骑兵力气耗尽倒在地上时，也正是其防御力最低的时候，再冲上去进行攻击便能对其造成较高的伤害。

BOSS：魔女阿古妮（アグニ）

要点：魔女アグニ会召唤魔女兵，因此还是用４２系プロテム去吸引杂兵们的注意。而作为古代大魔女，アグニ会使用游戏中所有魔女的招式，比如从地底下召唤出树木，以及召唤龙卷风、火球、冰锥等等，没有什么太过取巧的方法，只能根据场况随机应变，一点点地削弱她的HP。当她发出叫声的时候，防御力会降低，可以抓住机会使用AP攻击等招式对其造成较多的伤害。而当其HP下降到一半之后，攻击的强度会有所提升。另外注意不要离她太远，否则超能量会迅速下降，一旦超能量和HP都变为0后，会被强制传送回最近的“沼之花”。

完成BOSS战后进入二周目，二周目可继承要素如下：

百骑兵等级、百骑兵形态、**マナ**值、**アニマ**值、道具（不含剧情所需的关键道具）、武器防具、地图踏破率。

剧情概要

打败了大百骑兵和阿古妮，世界也因此被拯救了，但惟独犬姬“薇丝蔻”没有复活，于是梅塔莉卡决定牺牲自己，以此换回“薇丝蔻”的生命，这次，她成功了，但也彻底地从世界上消失。

不过一切尚未结束，获得自由的百骑兵种下了世界的种子，生根、发芽、成长，许多年后，那个熟悉的身影再次出现。

是的，梅塔莉卡，113岁，处女。

奖杯篇

白金路线

本作的奖杯并不难拿，大部分奖杯都会随着剧情的推进自动解锁，也没有太多收集类的奖杯。另外虽然本作有三个结局，但只要在游戏的第十一章前半部分的BOSS 战前备份好存档，先达成普通结局后，读取之前的存档将流程推进至十一章后半后，再次备份存档，达成真结局。之后读取刚刚的存档后，在打败三个外道魔女的前提下通关，便可以进入之后的剧情并达成坏结局。

因此只要一周目就能搞定基本上所有的奖杯，惟一一个需要在二周目取得的奖杯是"击败沼之魔女梅塔莉卡"的银杯，这个只要在二周目开始后击败梅塔莉卡便可获得（第一个问题肯定，第二个问题否定即可触发战斗）。因此本作的难点奖杯主要集中在几个BOSS 战上，不过由于是 RPG，只要肯练练级，再配合适当的操作的话，拿下本作的白金并不困难。

奖杯总数	48	铜杯	36	银杯	8	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	40小时左右
在线奖杯	无
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

グランドフィナーレ 白金

取得条件： 获得所有的奖杯

序章『魔女と暗からの从者』クリア! 铜杯

取得条件： 完成序章《魔女与暗之仆从》

奖杯说明： 随剧情解锁

第1章『魔女と森の魔女（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第一章《魔女与森林之魔女》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第1章『魔女と森の魔女（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第一章《魔女与森林之魔女》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第2章『魔女と异端审问官（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第二章《魔女与异端审判官》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第2章『魔女と异端审问官（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第二章《魔女与异端审判官》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第3章『魔女と华の大公爵（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第三章《魔女与花之大公爵》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第3章『魔女と华の大公爵（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第三章《魔女与花之大公爵》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第4章『魔女と古の溪谷（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第四章《魔女与古之溪谷》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第4章『魔女と古の溪谷（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第四章《魔女与古之溪谷》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第5章『魔女と星读み（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第五章《魔女与占星术》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第5章『魔女と星读み（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第五章《魔女与占星术》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第6章『魔女と魔女达の夜会（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第六章《魔女与魔女们的晚会》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第6章『魔女と魔女达の夜会（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第六章《魔女与魔女们的晚会》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第7章『魔女と虫姫（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第七章《魔女与虫姬》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第7章『魔女と虫姫（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第七章《魔女与虫姬》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第8章『魔女と小さな魔女（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第八章《魔女与小魔女》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第8章『魔女と小さな魔女（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第八章《魔女与小魔女》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第9章『魔女とさみしがり（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第九章《魔女与寂寞之人》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第9章『魔女とさみしがり（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第九章《魔女与寂寞之人》（后半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第10章『魔女と魔女裁判（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第十章《魔女与魔女审判》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第10章『魔女と魔女裁判（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第十章《魔女与魔女审判》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第11章『魔女と百騎兵（前半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第十一章《魔女与百骑兵》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

第11章『魔女と百騎兵（後半）』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第十一章《魔女与百骑兵》（前半）

奖杯说明： 随剧情解锁

『プリマヴェーラ学园编』クリア! 铜杯

取得条件： 完成プリマヴェーラ学园篇

奖杯说明： 剧情奖杯，以BAD END通关后，看完乱入的学园篇剧情后即可解锁

『ヴァレンティーヌ』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“ヴァレンティーヌ”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“ヴァレンティーヌ”的“编撰者”

『パープルビールとラビィ』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“パープルビールとラビィ”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“パープルビールとラビィ”的“编撰者”

『ベルダ』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“ベルダ”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“ベルダ”的“编撰者”

『ネザリア』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“ネザリア”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“ネザリア”的“编撰者”

『リリー』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“リリー”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“リリー”的“编撰者”

『ルッキーニィ』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“ルッキーニィ”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“ルッキーニィ”的“编撰者”

『ビスコ』の歪に潜む『编纂者』を击破! 铜杯

取得条件： 击败潜入“ビスコ”的“编撰者”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十二章中击败打到“ルッキーニィ”的“编撰者”

第12章『魔女と黒キ勇者』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第十二章《魔女与漆黑勇士》

奖杯说明： 随剧情解锁

第13章『魔女と魔女と魔女』クリア! 铜杯

取得条件： 完成第十三章《魔女与魔女与魔女》

奖杯说明： 随剧情解锁

百騎兵は『知性』と『判断する力』を得た! 铜杯

取得条件： 百骑兵获得“知性”和“判断力”

奖杯说明： 剧情奖杯，游戏初期自动获得

百騎兵は『知性』と『战う力』を得た! 铜杯

取得条件： 百骑兵获得“知性”和“战斗力”

奖杯说明： 剧情奖杯，游戏初期自动获得

百騎兵は『知性』と『否定と疑问』を得た! 铜杯

取得条件： 百骑兵获得“知性”和“否定与疑问”

奖杯说明： 剧情奖杯，游戏初期自动获得

『外道魔女キルケンビュート』击破! 银杯

取得条件： 击败邪道魔女キルケンビュート

奖杯说明： 在十一章结束前打败邪道魔女ファーレンハイト，具体出现地及打法可参阅流程攻略

『外道魔女アラマシラ』击破! 银杯

取得条件： 击败邪道魔女アラマシラ

奖杯说明： 在十一章结束前打败邪道魔女ファーレンハイト，具体出现地及打法可参阅流程攻略

『外道魔女ファーレンハイト』击破! 银杯

取得条件： 击败邪道魔女ファーレンハイト

奖杯说明： 在十一章结束前打败邪道魔女ファーレンハイト，具体出现地及打法可参阅流程攻略

『古の外道魔女』3体を击破! 银杯

取得条件： 击败三个“古代邪道魔女”

奖杯说明： 取得上面三个银杯后解锁

全ての『ピラー』を笑かせた! 银杯

取得条件： 让所有的塔(ピラー)盛开

奖杯说明： 每张地图多跑跑，让地图中所有的塔都盛开即可

百騎兵は『本当の力』を取り戻した! 银杯

取得条件： 集齐所有“打破命运”的条件

奖杯说明： 击败三个“古代邪道魔女”后，百骑兵会取回所有原本的力量，此时自动解锁

『大百騎兵』を击破! 银杯

取得条件： 击败“大百骑兵”

奖杯说明： 剧情奖杯，在游戏的第十三章进行中打败大百骑兵

『沼の魔女メタリカ』を击破! 银杯

取得条件： 打败沼之魔女メタリカ

奖杯说明： 惟一一个二周目奖杯，在二周目开始后与メタリカ的对话中，第一个问题选择肯定，第二个问题选择否定即可触发战斗。将メタリカ击败后即可解锁。

『ノーマル・エンディング』 金杯

取得条件： 达成Normal Ending

奖杯说明： 在游戏的十一章（前半）时，在碧之回廊进行BOSS战过后，沼之妖精会询问百骑兵是否要去救沼之魔女，连续三次都选择否定话便可达成普通结局。

『トゥルー・エンディング』 金杯

取得条件： 达成True Ending

奖杯说明： 在游戏的十一章（前半）结束时答应沼之妖精的请求，并且在没有击败“古代邪道魔女”的状态下，完成十一章便可达成。

『バッド・エンディング』 金杯

取得条件： 达成Bad Ending

奖杯说明： 在游戏的十一章（前半）结束时答应沼之妖精的请求，并且在击败三个“古代邪道魔女”的状态下，完成十一章便可达成。

虽然《龙之皇冠》从最初公布到最终发售让玩家们等了太久太久，但游戏的品质还算对得起大家多年来的期待。六大职业从新手向到高手向一应俱全，逐一细细研究下来乐趣无穷。更新版本之后，联机状态也得到了大幅改善，妈妈再也不用担心我报错退出了（你够）！顺便一提，本作的白金难度不高，只是略花时间，大约需要 100 小时左右，各位奖杯控们还不速速搞起？

文 八重樱 美编 NINA

龙之皇冠		Atlus	动作角色冒险
PS3	Dragon's Crown		日版
	2013年7月25日	本地1－4人、在线2－4人	8190日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

设施介绍

龙之天国亭

玩家的基地，可以在此编辑小队成员、保存状态、返回主菜单等。

カナン寺院

在迷宫中拾获的遗骨可以拿到此处复活或埋葬，复活需要支付一定的费用，埋葬的话则可以根据埋葬的数量获得相应的奖励道具。另外玩家还可以捐钱给寺院，在接下来的冒险中可以得到相应的奖励，通关后还可在此更换难度。

モルガン的魔法道具屋

用来购买回复道具、鉴定获得的装备以及修复受损装备的地方。通关一遍后还可以在此购买更多的背包。

ルカイン之塔

可以购买能发挥特殊效果的戒指以及3块卢文字石的地方。

冒险者ギルド

学习技能和接依赖任务的地方，依赖任务会随着流程的进行而不断增加。

王城

与剧情相关的场所。

马屋

马屋在流程后期才会开启，一旦开启玩家就无法由大门直接前往所要去的迷宫，只能通过马屋花钱前往。马屋的花费是（玩家当前等级+1）×30。

ゲート

游戏中前期可以由此前往各个迷宫，后期马屋可使用后再从ゲート外出就是随机迷宫了。通关一遍后还可由此前往斗技场。

职业分析

本作共有6种职业可以选择，分别是战士、亚马逊、矮人、精灵、魔法师和魔女。每种职业都有自己的固有技能，此外6个职业还共用1套通用技能。

名称	效果
スライディング	强化滑铲造成的伤害
ゴールドヒーリング	取得金币的同时恢复HP
ゴールドスコアリング	取得金币的同时入手分数
ヒットポイントアップ	HP最大值增加
フードサイトロジー	食物的回复量增加
メンテナンス	弓箭等使用回数以一定概率不减少
アイテムユーザ	使用道具后的冷却时间缩短
イヴェイド	可以连续回避
エクストラポケット	背包的道具槽扩充

这其中所有职业都推荐加点的有食物的回复量增加、可以连续回避、使用道具后的冷却时间缩短以及背包的道具槽扩充这四个技能，其他的大家可根据自身情况而定。因为技能点数只能通过完成依赖任务和升级来获得（共计154点），即便职业满级也是不可能将全部通用技能和固有技能加满的，玩家必须有选择性的加点。个人建议在等级允许的情况下首先加固有技能，有剩余的再分配到通用技能上。另外前期时依赖任务能做就尽量做，给的技能点数和经验值都相当有用。通关一遍后会开启新迷宫“混沌の迷宫”，这里每打过3层会入手一个道具“忘却の秘药”，可用来洗点。

下面就分别分析这6种职业的特性及推荐招式技能。

战士

基本操作

操作	效果
连按□	剑的持续攻击
↑+□	挑空攻击
空中连按按□	滞空的持续攻击，虽然一击的伤害低，但频率高且滞空时间长
空中按↑+□	向上的盾牌攻击，比2段跳跳得要高，可用来紧急回避
空中按↓+□	下落攻击
↓+□	滑铲攻击
长按□	使用盾牌防御
×	跳跃，可二段跳
○	将剑刺到地面中，造成大范围冲击波，然后徒手攻击一段时间
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中松开□	冲刺中攻击敌人
空中按↓	快速落地
R1/R2	回避

固有技能

名称	效果	推荐度
サイクロンマッシャー	空中连击，升级后攻击力提升、范围变广、下落速度减慢	●
ソニックブーム	释放冲击波，升级后冲击波数量增加	○
フォールスラスト	下落攻击时附带冲击波效果，升级后威力和范围提升	○
バニッシャーインパクト	按○键产生的冲击波强化，升级后威力和范围提升	○
ソードテンペスト	按□键的连续攻击，升级后威力、持续时间和范围提升	●
カバーアライズ	防御时周围同伴的攻击力提升，升级后效果范围和攻击力都会增加	●
クイックガード	受到攻击时以一定概率自动防御	●
バッシュ	防御时松开□键放出带有气绝效果的飞盾，升级后气绝概率和威力提升	●
リフレクトミサイル	防御时一定概率反射飞行道具，升级后反射率提升	○
アトラクト	一定时间吸引敌人注意，使用次数固定为5次，升级后吸引的敌人数量和伤害会提升	○
サクリファイス	承受队友的伤害，一定时间内防御力提升，使用次数固定为3次，升级后效果发动时伤害降低	○
ハードシールド	防御时不易被吹飞，升级后防御耐久度提升	●

技能分析

“简单粗暴”四个字是对战士这个职业的最佳概括，作为初心者的职业，战士既不需要风骚的走位、也无需蓄力耗蓝，新手玩家不用花费太多心思研究就能上手，辅助系技在联机时更可充当肉盾来为同伴减少伤害，可说是亦攻亦守的全能平衡性角色。

因为战士的攻防都集中在□键上，在攻击时只要连按□键就能实现风车般的连击效果。这种连击分为地面和空中两种，地面连击比空中连击的伤害要大，所以除非是够不到的空中敌人，其余时间还是尽量站在地面上输出比较好。○键的冲击波攻击在被敌人围攻时可令敌人一时气绝，但会缴械一段时间，这段时间只能用徒手来攻击，攻击距离和伤害都减少了不少，个人感觉不是很实用。

防御方面，战士有一项技能“クイックガード”是可以以一定概率自动防御的，升满之后自动防御的概率更高达50%，这个技能一定要点满。另外与减伤、加攻有关的防御技能也需要点出来。

中前期战士很无脑就能打过，但到后期就稍微麻烦一点了。因为战士属于站桩输出型角色，不能时常移动来躲避高难度下敌人的伤害，所以在后期战士势必要往“嗑药流”方面发展。除了回血药外，一定时间内提升攻击力、减少伤害、以及受到攻击时不出硬直的药一定要随身携带，总之记住一句话：药不能停。

矮人

基本操作

操作	效果
连按□	连击，共四段，最后一段是上勾拳，有五次伤害判定和浮空效果
↑+□	投技，发动时会前移一段距离
↓+□	滑铲攻击
长按□	蓄力，身体石化后持续时间内获得霸体增益
空中连按□	飞扑攻击，有多段伤害判定
空中按↑+□	空中投技，会向上空垂直上飞一段距离
空中按↓+□	下落攻击
空中按↓	快速落地
×	跳跃，可二段跳
○	重锤地面，造成多段大威力伤害，然后徒手攻击一段时间
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	回避

固有技能

名称	效果	推荐度
グランドスラム	提高投技伤害并扩大被投掷的敌人落地时造成的冲击波的范围	●
リーサルフィスト	提高徒手攻击威力	●
イーグルダイブ	角色获得空中滑翔攻击，二段跳后按×发动，之后的升级会为滑翔攻击附加投掷炸弹的性能	●
トールハンマー	让重锤攻击伤害威力增强，并附加雷电伤害	●
フレンジィ	角色获得发动百裂拳的能力，连按□时速度够快就可以触发，持续时间视技能等级而定，结束后会发动伤害与浮空效果更高的上勾拳强化版。	●
ボムザック	角色获得专用炸弹道具，升级能够提高携带量	●
ファイアーバレル	角色获得专用火药桶道具，升级能够提高携带量	●
ラーヴァバングル	角色获得专用道具火焰手环，升级能够提高可使用次数和增益持续时间	●
アウトバースト	提高角色造成的所有火焰伤害	●
ジュエルフリーク	角色获得隐藏财宝后会恢复生命值	○
ロックスキン	角色在霸体状态中受到伤害降低	●
タフネス	角色在受到一定数值之下的伤害时不会出现硬直	●

技能分析

虽然从外形上来说矮人大叔肯定入不了习惯了美型角色的日系玩家法眼，但识货的玩家应该都会在预告片中看到矮人的战斗方式后明白到，这个角色绝对是低调的强者。事实上，因为懂得使用投技，本身又拥有良好的伤害抗性和不俗的物理输出，矮人在面对一般杂兵时基本上是毫无压力的，吃投技的直接抓住跳上空中用对地投砸死，不吃投技的赏一记雷神之锤然后矮人百裂拳乱打至死，除非等级相差很多或敌人拥有某些特殊能力（例如黄蜥蜴人的大范围旋风三叉戟攻击），否则矮人基本上不会遇到什么麻烦，而且蓄力后获得的霸体和依靠技能“ロックスキン”提供的可观伤害减免能力能够让矮人顶着敌人的攻击与其火拼，绝对是第一线的可靠前锋。

和其他近战职业不一样，矮人其实并不依赖武器本身的性能，因为“リーサルフィスト”能够最高让矮人的徒手伤害增加250%，这使得矮人往往在徒手时造成的伤害比拿着武器还高，而且他是三个近战职业里惟一一个手持武器和徒手时攻击招式完全一致的职业，所以玩家拿不拿武器根本对矮人的近战表现没有影响。

使用后会令矮人一段时间无法使用武器的强力攻击拥有20%的固定致晕几率，加上点出“トールハンマー”后此招还带有强烈的多段雷电攻击，是极为有效的输出爆发技巧，所以矮人应该多多使用重锤，然后徒手与敌人搏斗，善用投技控场，只要武器能够再次拾取，就捡起来然后寻找合适机会再来一次重锤,如此循环。另外，矮人只要在道具栏中多装备一把武器，就可以在发动重锤后立刻更换武器，从而令手中再次拥有武器，能够再一次发动重锤。因为更换武器和使用道具一样有冷却时间，所以玩家最多只能连用两次重锤，但在实战中这一技巧已经能够让矮人的伤害输出和控制能力大为提升。

BOSS战算是矮人表现相对弱的部分，但只是相对，游戏很体贴地为每一场BOSS的场景配备了一个用不损毁的投掷石块，专门配备给矮人使用，方便矮人通过投技来远程攻击BOSS。除此之外，矮人还可以通过增加火焰伤害的“アウトバースト”和能够解锁专属道具火药桶的“ファイアーバレル”配合，两者加满的情况下，火药桶的威力非常惊人，玩家只要先使用道具放置一个火药桶，然后用投技抓起扔向BOSS，就可以造成惊人的伤害。相比起来，“ボムザック”所提供的专属道具炸弹在威力上并不及火药桶，但使用便利度和携带量上更胜一筹。至于“ラーヴァバングル”所提供的专属道具火焰手环，是矮人伤害爆发的专用道具，一旦使用就可以令矮人在持续时间内任何攻击都造成火焰伤害，配合上百裂拳和“アウトバースト”带来的火焰伤害提升，可以短时间内造成惊人的输出。

除了道具和常规的普通攻击，“グランドスラム”带来的投技伤害提升和“イーグルダイブ”带来的空中滑翔攻击都是矮人的重要输出手段，前者不但可以令投技的威力变得极为惊人，连目标落地后产生的冲击波范围也变得相当大，在BOSS战中有杂兵登场的情况下，矮人可以直接拿杂兵当作攻击BOSS用的投掷飞行道具，一石二鸟地消灭敌人。后者能够让矮人获得一次附带攻击效果的空中滑翔攻击，落地后硬直颇大，但是飞行中的身体撞击威力不低，更重要的是，升满该技能后矮人会在飞行中投下六枚炸弹，每一枚都会造成大威力的火焰伤害，受到“アウトバースト”的增强，当矮人滑翔过身体面积较大的敌人时，六枚炸弹会全数在敌人身上引爆，造成巨额伤害，而如果某些场景矮人能够向着边沿发动滑翔攻击，六枚炸弹会在同一个地方落下，也同样可以造成集中的高额伤害，大章鱼BOSS就是一个很好的例子。

亚马逊

基本操作

操作	效果
连按□	连击，共四段，第二段打点较高。
↑+□	挑空攻击，角色本身同时进入浮空状态
↓+□	滑铲攻击
长按□	使用武器防御
空中连按□	旋转斩，有多段攻击判定
空中按↑+□	空中挑空攻击，角色本身会随之上升一段距离
一段跳后空中按↓+□	下落攻击
二段跳后空中按↓+□	重下落攻击（造成多段火焰伤害）
空中按↓	快速落地
×	跳跃，可二段跳
二段跳后×	空中斜下飞踢
○	发动重斩，造成单击大威力伤害并产生有伤害力的冲击波，然后徒手攻击一段时间
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	回避

固有技能

名称	效果	推荐度
スタンウエイブ	一段跳下落攻击能够产生冲击波，升级能够提高冲击波威力和范围	○
ネックスプリッター	提高二段跳下落攻击的威力和对倒地敌人造成的伤害	○
デッドリーリボルヴ	提高旋转斩的可使用回数，升级能够提高旋转斩威力和对浮空敌人造成的伤害	●
ブルータルドライブ	提高重斩的威力和冲击波的威力，扩大冲击波的范围	●
パリィ	及时防御敌人的攻击可以造成反伤并获得短暂的无敌时间	●
オーバーラップ	□连击能够造成多段伤害，并更容易进入狂战士状态。	●
ブランディッシュ	四连击后按←/→+□发动全身无敌的旋转攻击，升级能够提高旋转回数和威力	●
バーサーク	提高在狂战士状态中造成的伤害	●
アドレナリン	生命值下降时角色攻击威力提高	●
ウォーペイント	角色获得专用战漆道具，使用后角色攻击时会出现分身，增加攻击段数	●
ルナティック	角色获得专用狂暴雕饰道具，使用后降低角色HP，让角色进入狂战士状态	●
イモータル	角色获得专用永生酒道具，使用后角色获得霸体状态，受到的所有伤害降低为10点，但每秒损失5%生命值。	○

技能分析

亚马逊在角色造型上比较惊世骇俗，攻击动作硬直也不小，加上重斩的打点非常窄，加上伤害抵抗能力不如战士和矮人，在近战角色里算是最难用的一个。但这并不代表亚马逊的实力很差，实际上她是游戏中输出爆发力最恐怖的职业之一，原因自然是亚马逊特有的狂战士系统，这个系统要求玩家不停地攻击敌人来累积怒气，当蓄满后亚马逊会短暂地浑身冒出红色火光，这样就算是进入了狂战士状态。在狂战士状态下，亚马逊的移动速度和攻击速度会有一定程度提高，而这一状态有三重，每蓄满一次怒气槽狂战士状态就会进入下一重，在第三重状态下，亚马逊的速度已经远超任何一个职业，一套连击几乎可以在两秒之内打完，配合上能够增强狂战士状态下亚马逊攻击力的“バーサーク”技能，让她一跃成为游戏中的最强大职业之一。

但虽然狂战士状态如此强大，要保持起来却一点都不容易，玩家需要不断通过攻击来获得怒气值，以维持狂战士状态，一旦停止攻击，两到三秒后就会完全脱离这一状态，需要重新继续怒气。另外，如果玩家被敌人击倒在地，同样会脱离狂战士状态，不过在落地前受身可以避免这一情况发生。为了更好地保持狂战士状态，玩家可以借助“オーバーラップ”和“ルナティック”两个技能的帮助，前者会增加地面□连击的攻击段数，加快怒气的累计，使亚马逊可以更快地进入狂战士状态，而后者会解锁专用道具战漆，升满级的狂暴雕饰可以在使用后立刻令亚马逊进入第三层狂战士状态，适合在 BOSS 战中令亚马逊立刻爆发出最大的战斗力，这一道具会大幅降低亚马逊的生命值，但是玩家不必对此感到惊慌，因为这一负面效果正好符合了“アドレナリン”技能的需要，只要亚马逊生命值低于 30% 左右该技能就会发动，大幅提升亚马逊的攻击力，使得她的攻击威力更加惊人。加上“ブランディッシュ”技能触发的旋转攻击发动期间有着无敌时间，亚马逊的生存还是很有保障的。至于“ウォーペイント”所解锁的战漆道具，能够令亚马逊的攻击段数变得非常惊人，但因为持续时间不长，建议在 BOSS 露出空隙时用于提高亚马逊的瞬间爆发伤害。

最后比较值得推荐的是“パリィ”这个技能，可以让亚马逊获得最为重要的危机自保能力，因为这个职业有个特点，就是在地面四连击发动途中长按□都可以令角色取消当前攻击立刻进入防御状态，而只要在敌人攻击即将击中玩家的一瞬间发动防御，不但可以令亚马逊战士免受伤害，还可以造成反伤并令角色进入无敌状态。旋转攻击有无敌时间，重斩有霸体效果，地面四连击状态是亚马逊最容易受到敌人攻击的时候，活用这个技能可以让她更容易从 BOSS 凶猛的攻击中活下来。但请注意，及时防御不能消除魔法攻击带来的异常状态，所以遇到敌人发动带有异常状态的魔法时，还是请用闪避的无敌时间去躲吧。

至于“デッドリーリボルヴ”和“ブルータルドライブ”，前者可以提高角色的空中攻击输出威力，点数充足的情况下可以考虑，后者配合多带一把武器的战术，可以保证亚马逊将这招衔接到攻击连段当中，又不会令亚马逊陷入只能用徒手攻击的尴尬状态，适当在前期投入一点点数可以令亚马逊在有大量小兵登场的 BOSS 战中减少被骚扰的可能，并尽快清除身周的杂兵。

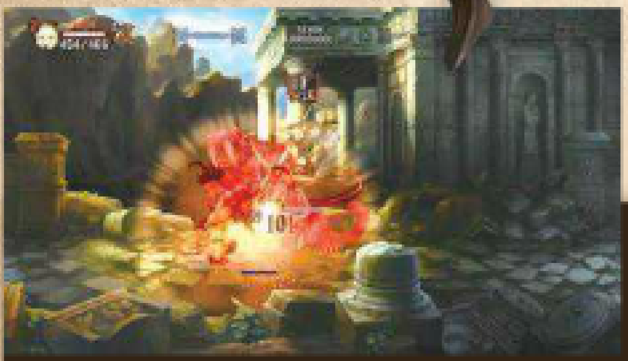
精灵

基本操作

操作	效果
连按□	连续踢击，共五段，最后一段向斜下方的踢击。
↑+□	原地向上飞踢
↓+□	滑铲攻击
长按□	向前方放出精灵魔法（需通过技能习得，魔法会跟随场景有所变化）
空中按□	向下飞踢
空中按↑+□	空中向上飞踢
空中按↓+□	垂直向下飞速重击
空中按↓	垂直快速落地
○	射击，可连按进行连射（技能习得），射箭方向由左摇杆控制
长按○	蓄力射击，射箭方向由左摇杆控制
空中按○	空中射击，射箭方向由左摇杆控制
空中长按○	空中蓄力射击，射箭方向由左摇杆控制
×	跳跃，可二段跳
←←/→→或←/→+□或←/→+○	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中向前飞踢
冲刺中按○或松开○	冲刺中回身射箭
R1/R2	回避

固有技能

技能名	效果	推荐
パワーショット	蓄力射击带有风属性	●
ラピッドショット	可以进行连续射击	○
アローストック	箭矢的最大持有量增加	●
インパクトアロー	箭矢着地的话带有冲击波	●
マルチプルショット	向上蓄力射击或是冲刺后回身射击的话，能够同时射出多把箭矢	●
トキシックエキス	为箭矢和匕首附加毒属性	●
オプションダガー	允许在背包装装备匕首并在战斗时使用	●
サラマンドラオイル	为箭矢和匕首附加炎属性	●
エレメンタルロアー	使用精灵之力发动魔法	○
ブーツエンハンス	踢击的伤害会根据所装备的鞋子的防御力进行加成	●
バックスタッブ	使用匕首从敌人背部进行攻击的话伤害提升	●
レデュースダメージ	拉弓的时候受到的伤害降低，且不容易产生硬直	●



技能分析

精灵应该算是游戏中最可人的角色了，应该有不少玩家是冲着整体造型而选择精灵当主力角色，不过和漂亮的外表相反，精灵的操作难度在 5 个角色中算是比较高的。其攻击方式可以分为以弓为主的射击以及以踢击为主的体术，下面将会分开进行解析。

弓箭是精灵的主力输出方式，通过蓄力和连射可以带来很高的伤害输出，并且可以处于相对安全的位置进行输出。但是需要的注意的是，本作中精灵的箭矢数量是有上限的，初始为 10 根，通过升级技能“アローストック”可以提升上限，最高可提升 15 把，也就是说精灵最多只能够携带 25 把的箭矢。箭矢数量会随着射击而减少，想要补充的话只能通过攻击敌人然后去拾取掉落的箭矢。并且由于本作并不是横向的单线游戏，在对付一些体型较小的敌人时，还需要玩家能够快速地判断对应的位置，才能让箭矢产生判定。因此精灵并不是一个无脑的远程输出职业，相反地，它不仅要求玩家要能够合理地分配箭矢的使用量，还需要有更加精确的走位。一般来说，水平方向的射击（点射、连射、蓄力射击）主要用来应对体型大、数量少的敌人。而垂直方向的蓄力射击（地面上向上蓄力、空中向下蓄力），配合箭雨和冲击波的技能可以应对敌人体型小且数量多的情况。

踢击为主的体术攻击也是精灵常用的输出方式，但相比弓箭，踢击造成的伤害要小很多，不过可以提升技能“ブーツエンハンス”，通过装备防御力更好的鞋子来提升踢击的伤害。虽然踢击相对来说伤害较小，但玩家可以轻松地通过浮空、垂直下踹、滑铲等招数的衔接形成丰富的连段，整个过程行云流水、非常爽快，带来的伤害也比较可观。在敌人目标较小且数量众多的环境下，踢击的连段配合积极的闪避将会是有效的进攻方式。

虽然分开解析了精灵的两种主要攻击方式，但其实弓箭和踢击之间并不是割裂的，两者可以很好的融合在连段中，比如向上踢击后，翻滚，再踢击，翻滚，然后向下蓄力射击。形式非常多样化，玩家可以在游戏中慢慢体会。

除了以上两种攻击方式，精灵还可以通过学习技能后，获得携带匕首进行攻击和发动精灵之力这两种攻击方式。前者配合バックスタッブ技能的话，可以用匕首对敌人产生很高的输出，有效弥补了精灵在弓箭上持续战斗力不足的缺点，但由于匕首攻击的方式单一，一旦精灵被击飞，匕首也会掉落，在操作上有比较高的要求，不太适合新手玩家。而精灵之力类似于魔法，并且会随着场景的变化而改变形态，比如在普通场景中是小型的龙卷风，在水中的话是漩涡，在火源边上的话则是放出火球。只可惜精灵之力的魔法无论是范围还是伤害都不高，并且吟唱时间长，与魔法师的魔法有本质上的区别，算是一种比较鸡肋的攻击方式。

无论是采用什么样的攻击方式，走位对于精灵来说是非常重要的。因为精灵本身的防御力并不高，因此精灵在战斗中要更频繁地在版面中游走，而我们只要让精灵在空中向前踢击后立刻接上闪避（←/→+× 后按□，然后 R1/R2），就能让精灵快速地在版面的两头来回移动，非常实用。

在加点方面，精灵应该以弓箭技能和体术技能为主，一般都要加满，但唯一例外的是连射的技能“ラピッドショット”，由于精灵的箭矢数量比较紧张，虽然连射在前期有些优势，但到后期点射输出完全足够的情况下，连射就显得比较鸡肋了，容易造成箭矢的浪费，因此这个技能可以酌情只升 1~2 级。匕首技能的话适合比较有经验的老手，想使用匕首的玩家可以把技能“バックスタブ”升满，升满后从背后攻击敌人的话能够获得 300% 的伤害加成，非常可观，当然由于加点数量有限，则必须适当减少弓箭系的技能，比如拉弓降低伤害或是附加毒属性。至于魔法技能基本可以忽略。

魔女

基本操作

操作	效果
连按□	连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
↑+□	对空连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
↓+□	滑铲攻击
长按□	恢复魔力，发动期间可以移动
空中连按□	空中连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
空中长按□	斜射三齐发魔法飞弹，有一定追踪性能，消耗魔力
空中按↑+长按□	平射三齐发魔法飞弹，有一定追踪性能，消耗魔力
空中按↓	快速落地
×	跳跃，可二段跳
○	平射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
长按○	中距离推进式炎爆（火杖）/中距离推进式冰棱（冰杖）/平射直线电击（雷杖），消耗魔力
↑+○	短持续时间火墙（火杖）/短持续时间冰龙卷（冰杖）/短持续时间落雷（雷杖），消耗魔力
↓+○	角色身周一圈炎爆（火杖）/角色身周一圈冰棱（冰杖）/中距离推进式电球（雷杖），消耗魔力
空中○	斜射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
空中长按○	斜射单发火球（火杖）/斜射单发冰球（冰杖）/释放数道垂直落雷（雷杖），消耗魔力
空中按↑+连按○	平射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
空中按↑+空中长按○	平射单发火球（火杖）/平射单发冰球（冰杖）/平射直线电击（雷杖），消耗魔力
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	短距离传送，消耗魔力（空中为闪避）

固有技能

名称	效果	推荐度
メンタルアブソーブ	击倒敌人后可以获得魔力	○
エクストラクト	提高使用□攻击敌人时获得的魔力	○
コンセントレート	提高长按□时角色恢复魔力的速度	●
マジックポイントアップ	提高魔力的最大值	●
アイスジェイル	角色获得专用冰牢魔法书，使用后发动冰牢术，封锁一定范围内敌人行动	○
プロテクション	角色获得专用护盾魔法书，使用后发动护盾术，所有队伍成员受到的伤害降低	●
グラヴィティ	角色获得专用重力场魔法书，使用后发动重力场，吸附敌人到其中并令其持续受到伤害	●
サンダークラウド	角色获得专用的雷云魔法书，使用后召唤雷云，在持续时间内自动寻找战场上敌人施以落雷攻击	●
ロックプレス	角色获得专用落石术魔法书，使用后召唤一块巨石落到战场上，伤害一切位于落点处的敌人	○
ブリザード	角色获得专用暴风雪魔法书，使用后召唤暴风雪，伤害并冻结全屏敌人	●
アニメイトスケルトン	角色能够用骸骨堆召唤骷髅，升级可增加同时召唤的骷髅数量	○
レヴィテーション	角色获得空中滑翔能力，二段跳后按×发动，并且提高在空中施放魔法的威力	●
クリエイトフード	角色获得专用造食术魔法书，使用后在角色身周召唤出食物	●
カース	角色获得妖术魔法书，能够把敌人变成青蛙	●
ペトリフィケーション	角色获得石化术魔法书，使用后能够把敌人石化	○

技能分析

作为这款游戏的最大标志之一，魔女在公布之初就备受关注，我们自然也找来了“专业人士”来写关于魔女的心得——对，我是稀饭，你们不用来信问或者猜了，但我要声明我是被逼的啊啊啊啊！我的本命角色是矮人啊啊啊啊！

言归正题，本作当中两个法系职业使用的是不同于其他职业的系统，既有传统 RPG 中法系职业的魔力系统，也有古典“龙与地下城”规则中常见的有限次数法术系统。前者主要用于支持魔女使用能够靠普通攻击键发动的法术，例如空中□的魔法飞弹和所有○派生的攻击招式，总体来说，除了地面○和空中○消耗魔力相对较低，大部分○派生的法术消耗魔力都颇高，所以魔女不能够无节制地使用这一类法术，需要在必要时用□连击来攻击敌人或躲到一边长按□来恢复魔力。同时这一类法术对应不同的法杖会有不同的招式性能变化，为了对应敌人的弱点属性进行打击，魔女一般需要携带 2-3 根不同属性的法杖在身上。

后者对应的是有强大特效和威力的法术，所以它们只能以魔法书道具的形式出现，玩家需要在魔女的装备栏上装备该类法术，然后选择并使用才能够发动。虽然有着使用相对不便和有使用次数限制的特点，这一类法术的性能往往非常优秀，能够在关键时刻扭转战局，所以使用条件如此麻烦显然是为了平衡性考虑。

技能方面，在提及魔女专属技能之前，先要提一提通用技能，通用技能中对于魔女的战斗力有帮助的技能不多，但增加装备槽的技能“エクストラポケット”是必须要加满的，因为魔女和其他物理职业不一样，每一个强大法术都会占据一个装备槽，而魔女本身还需要额外携带不同属性的法杖，装备槽位置极其紧张，玩家必须要在魔法书、法杖和装备之间作出取舍，而装备槽越多，这种情况就出现得越少，所以请优先加满“エクストラポケット”。

因为魔女一般是以远程攻击为主，所以技能中增加□连击恢复魔力量的“エクストラクト”其实并不太值得点，“メンタルアブソーブ”能够让魔女在击倒敌人后获得一定量的魔力，在前期算是有所帮助，后期玩家能够进入混沌迷宫后可以考虑在洗点时忽略掉这一技能，因为届时装备提供的恢复魔力效果和“コンセントレート”带来的长按□恢复魔力速度提升已经完全足以支撑玩家的使用。

“マジックポイントアップ”能够提高玩家的魔力最大值，让玩家可以在使用更多的○派生法术后才需要恢复魔力，是必点的技能。除此之外，关乎角色基本能力的就只有“アニメイトスケルトン”和“レヴィテーション”，前者点出的价值不高，一来召唤骷髅需要骨堆，二来虽然骷髅攻击威力尚可，AI 和抗打击能力却很低，在后期战斗中帮助不大。后者为魔女增加了机动性，而且点满后可以让魔女在空中发动的法术威力提高 50%，而且只有三级，非常值得加满。

魔法书相关的技能方面，最值得推荐的有プロテクション（护盾术）、グラヴィティ（重力场）、サンダークラウド（雷云）、ブリザード（暴风雪）、クリエイトフード（造食术）和カース（妖术），其性能都在固有技能部分进行了介绍，这里就不再一一详解了。因为魔法书实在太占装备槽，玩家最好是多买几个背包，针对不同的情况配置选择法术和法杖组合，方便随时切换对应不同的战斗需要。

魔法师

基本操作

操作	效果
□	放出一个绿色光球攻击前面敌人，能回MP
长按□	回复MP，可移动中回复
↑+□	对空攻击
空中按□	空中发射魔法球
空中长按□	空中发出3枚带追踪效果的魔法弹
○	正前方的各属性小魔法攻击
长按○	正前方的各属性的大魔法攻击
↑+○	各属性的对空魔法
↓+○	各属性的对地魔法
空中按○	各属性的空中小魔法攻击
空中长按○	各属性的空中大魔法攻击
空中按↑+○	各属性的空中横向魔法攻击
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
空中按↓	快速落地
R1/R2	瞬移回避

固有技能

名称	效果	推荐度
コンセントレート	长按□时MP回复速度提升，升级后速度加快	●
エクストラクト	魔法攻击时MP回复量增加	●
メンタルアブソーブ	打倒敌人时回复MP	●
マジックポイントアップ	MP最大值增加	●
ファイアゲート	制作出一个火焰护盾（需魔法书），升级后使用次数、效果时间、伤害与范围都会增加	○
ブレイズ	制造出长时间燃烧的火焰（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	●
ストーム	制造出龙卷风（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	○
フレイムバースト	制造出向前燃烧的烈焰（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	●
サンダーストラック	制造带眩晕效果的落雷（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	●
メテオスウォーム	威力巨大的陨石魔法（需魔法书），升级后使用次数、威力和陨石数量增加	●
クリエイトゴーレム	靠近木箱或油桶后制造一个树人，升级后树人的等级越高，强化次数越多	○
レヴィテーション	2段跳后按×键可以悬浮一段时间，升级后空中魔法伤害增加	●
スロウ	敌人行动变迟缓，升级后使用次数、效果范围和速度下降率提升	●
エクスティンクション	释放带有即死魔法效果的魔法阵，升级后使用次数增加	●

技能分析

魔法师和魔女属于同一种类型的职业，但相比魔女要更为侧重伤害输出。拥有多种AOE技能，控场能力极强，只是耗蓝非常厉害，需要养成随时回蓝的好习惯。在中前期受到技能的限制，魔法师用起来会有点憋屈，但到了后期大招点满的情况下，他就会迅速成为团队中主力队员，以杰出的控场晋升为人见人爱的大腿。

魔法师的攻击以火、冰、雷三种元素系为主，为对针对不同的敌人，就需要携带上多根魔法杖和魔法书。这其中，雷魔法的实用度最高，很多BOSS都弱这个属性，火系魔法对自然系和死灵系敌人最有效，但遇到有水的区域就无法发挥效果，冰系是对付龙族和魔物的利器。小魔法攻击需要移动走位，不太推荐使用，所有主力攻击都应集中在长按○输出上面。由于大魔法耗蓝很严重，所有与回MP有关的技能全部都要点满，其他推荐的技能有：可以瞬发的技能“ブレイズ”和“フレイムバースト”，需2秒时间咏唱的“サンダーストラック”，大幅提升空中伤害值的“レヴィテーション”。陨石魔法“メテオスウォーム”是魔法师伤害最大的招式，升满级后的伤害高达7500，但咏唱时间长达10秒，并且会被攻击中断，老实说并不是太实用的技能。制造树人的“クリエイトゴーレム”个人建议就不要点了，比较浪费。

另外还值得点满的技能有“スロウ”和即死魔法“エクスティンクション”。“スロウ”对全部杂兵和会频繁移动的BOSS都有效果（但像章鱼那种完全不动的怪就没用了），即死魔法是刷混沌迷宫时的利器。

通用技能中一定要点满的就是“可以连续回避”以及“背包的道具槽扩充”这两项，必要要有足够的空间来放置魔法书以及其他辅助性道具。装备方面尽量给魔法师选择堆INT值的，伤害输出才会更好看。

武器和装备

在迷宫中冒险时，控制盗贼罗尼开启宝箱就能获得武器、装备饰品及金钱。但刚入手时是无法查看和使用这些道具的，只有在走完迷宫后花钱将道具鉴定后才可以使用。武器装备有品质区分，最低为E，最高为S，但是由于角色一直在不断升级，所以在满级前（普通难度满级为35级，困难难度满级为65级，地狱难度满级为99级）玩家也无需过度追求S级品质的道具，B级以上的都可以使用的。

武器和装备都有相应的属性，比如说像“**毒の**”、“**炎の**”这种开头的就可以给予敌人一定概率的属性伤害，“**死の**”、“**龙の**”这种就是对该品种的怪的伤害增加、或是被该品种怪攻击时受到的伤害降低等等。玩家可以根据迷宫的种类选择适当的武器装备。

武器装备还有耐久度的设定，随战斗次数而逐步耗损，降为零时就会破损，无法再提供相应的效果。所以战斗结束后记得要前往魔法道具屋修复一下武器哦。

通过购买背包的形式，玩家可以最多准备9套武器装备在身上，进入迷宫的分支点前可以选择相应的背包。后期玩家应针对敌人属性积攒装备，比如龙系装备怎么着也得来一套吧，笑。其次，升级通用技能中的“**エクストラポケット**”这一项能提升背包中的道具槽，最多可以放入10件道具，除了必备的武器防具之外，剩下的道具槽可用来放置各种药水或卷轴之类的辅助物品，按←→键选择道具后再按！就可以使用。道具有使用回数和补充量两个数值，使用回数指的是在当前迷宫中可使用的次数，补充量指的是可在多少次迷宫冒险中使用。

另外近战系的职业在战斗中容易被缴械，建议多放一把武器在包中，当前武器被缴械后立刻切换另一把武器来维持输出，经过一定时间后离手的那把武器会自动回到包中的。

法系职业对魔法书的依靠度很高，最好将魔法书设定在L键的快捷键上，方便战斗中更换。

料理图鉴

流程进入到B路线部分后，玩家每打过3个迷宫，出来后就会出现扎营料理的情节。将各种食材放入汤锅或平底锅内进行烹煮，食用后即可提升角色的能力。具体操作如下：

1. 放入肉类或是蔬菜，注意，只能放一种食材，不能“肉＋菜”这种搭配。

2. 放入调味料，调味料总计有5种，分别是：盐、黑胡椒、香辛料、大蒜和蒸馏酒。调味料能够同时加入多种（或是不加），下面列表中写出的只是推荐加入的调味料，能获得最高得分，加其他调味料也是可以的，不会影响到最后成品。

3. 根据图标对料理进行搅拌。

4. 点击右边的图标将料理盛盘。

5. 点击盘子吃掉料理。

食材一共有36种，包含了肉、海鲜和蔬菜三大类，将这些食材放入汤锅或平底锅可以做出两种不同的料理。食材只有在打迷宫时才会获得，比如“**キラーラビットの肉**”这个食材就只有消灭迷**いの**森B路线BOSS杀人兔后才能入手。另外需要特别注意的是鸡肉这个食材，只有打旧王都**の**废墟B路线不消灭红龙成功逃跑后才会入手。

因为有个奖杯“美食家”是要吃遍所有的料理，所以下面就把全部料理的制作方法及效果整理给大家，便于大家对照着取得奖杯。

食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
イノシシの盐漬け肉+蒸馏酒/古代神殿の遗迹	平底锅	イノシシのピカタ	+12%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	イノシシの煮込みスープ	+12%	+2%	+2	+2%
エノキ+盐/旧王都の废墟	平底锅	エノキのグリル	+8%	+1%	+3%	+2%
	汤锅	エノキのスープ	+8%	+3%	+1%	+2%
エンドウマメ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	エンドウマメのクロケット	+12%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	エンドウマメのポタージュ	+12%	+2%	+2%	+2%
オイスター+盐/幽灵船の入江	平底锅	オイスターのソテー	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	クラムチャウダー	+8%	+1%	+1%	+2%
大型兽の熏制肉+蒸馏酒旧王都の废墟	平底锅	厚切り肉のコートレッタ	+8%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	厚切り肉のスープ	+8%	+2%	+2%	+2%
カタツムリ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	カタツムリのロースト	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	カタツムリスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
キマイラ肉+蒸馏酒/魔法使いの塔B路线（BOSS）	平底锅	キマイラステーキ	+8%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	キマイラのポトフ	+8%	+2%	+2%	+2%
キラーラビットの肉+蒸馏酒/迷いの森B路线（BOSS）	平底锅	キラーラビットのフィレステーキ	+20%	+8%	+2%	+4%
	汤锅	キラーラビットのロワイヤル	+20%	+2%	+8%	+4%
クラーケン足+盐/幽灵船の入江B路线（BOSS）	平底锅	フライドクラーケン	+20%	+3%	+8%	+4%
	汤锅	クラーケンの煮付け田舍风	+20%	+8%	+3%	+4%

食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
熏制肉+盐/幽灵船の入江	平底锅	ハムステーキ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	ハムスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
ゲイザーの目玉+大蒜//迷いの森A路线（BOSS）	平底锅	ゲイザーフライ	+12%	+4%	+4%	+8%
	汤锅	ゲイザーのとろみスープ	+12%	+4%	+4%	+8%
コウモリ+黑胡椒/古代神殿の遗迹	平底锅	コウモリの肉炒め	+8%	+2%	+2%	+6%
	汤锅	コウモリの药膳スープ	+8%	+2%	+2%	+6%
小麦+盐/旧王都の废墟	平底锅	薄焼きパン	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	マカロニスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
サソリ+蒸馏酒/旧王都の废墟	平底锅	サソリの唐揚げ	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	サソリのスープ	+8%	+4%	+2%	+2%
サンショウウオ+盐/幽灵船の入江	平底锅	サンショウウオの姿焼き	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	サンショウウオのぶつ切りスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
盐渍けの豚肉+蒸馏酒/旧王都の废墟	平底锅	ロースハムステーキ	+12%	+1%	+5%	+2%
	汤锅	ロースハムスープ	+12%	+5%	+1%	+2%
ジャガイモ+盐/旧王都の废墟	平底锅	フレンチフライ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	ジャガイモのポタージュ	+8%	+1%	+1%	+2%
ソラマメ+盐/旧王都の废墟	平底锅	フライビンズ	+8%	+3%	+3%	+2%
	汤锅	ソラマメのスープ	+8%	+3%	+3%	+2%

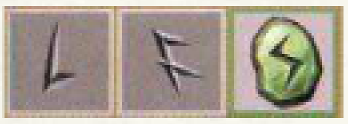
食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
デーモンの心脏+香辛料/忘れられた圣域（BOSS）	平底锅	デーモンハーツのソテー	+20%	+8%	+2%	+4%
	汤锅	デーモンハーツのシチュー	+20%	+2%	+8%	+4%
鸡肉+盐/旧王都の废墟B路线	平底锅	山鸟のロースト	+15%	+3%	+5%	+4%
	汤锅	チキンスープ	+15%	+5%	+3%	+4%
ニシン+盐/幽灵船の入江	平底锅	ニシンフライ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	ニシンのスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
ニンジン+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	ニンジンのソテー	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	キャロットスープ	+8%	+4%	+2%	+2%
野ウサギの肉+大蒜/幽灵船の入江	平底锅	野ウサギのソテー	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	野ウサギのシチュー	+8%	+4%	+2%	+2%
野キャベツ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	ロールキャベツ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	キャベツのスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
野ネギ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	オニオンリングフライ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	オニオンスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
ハーピーの卵+盐/古代神殿の遗迹A路线（BOSS）	平底锅	ハーピーのプレーンオムレツ	+20%	+2%	+2%	+4%
	汤锅	ハーピーのふわふわ卵スープ	+20%	+2%	+2%	+4%
バラクーダの切り身+大蒜/幽灵船の入江	平底锅	バラクーダのムニエル	+8%	+4%	+2%	+2%
	汤锅	バラクーダのクリームシチュー	+8%	+2%	+4%	+2%

食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
ヘビ肉+黑胡椒/古代神殿の遗迹	平底锅	ヘビの蒲焼	+8%	+4%	+2%	+2%
	汤锅	ヘビの煮込みスープ	+8%	+2%	+4%	+2%
マイコニドのスライス+香辛料/ウォレスの地下迷宫A路线	平底锅	マイコニドのソテー	+20%	+2%	+2%	+10%
	汤锅	マイコニドのスープ	+20%	+2%	+2%	+10%
ミノタウロスの舌+蒸馏酒/ビルバロン地下要塞A路线（BOSS）	平底锅	ミノタウロスのタンソテー	+20%	+5%	+1%	+4%
	汤锅	ミノタウロスのシチュー	+20%	+1%	+5%	+4%
ムール贝+蒸馏酒/幽灵船の入江	平底锅	ムール贝のパエリア	+12%	+1%	+3%	+2%
	汤锅	ムール贝のブイヤベース	+12%	+3%	+1%	+2%
レッドドラゴンの肉+香辛料/旧王都の废墟B路线（BOSS）	平底锅	レッドドラゴンステーキ	+35%	+18%	+10%	+15%
	汤锅	レッドドラゴンのシチュー	+35%	+10%	+18%	+15%
ロブスター+盐/幽灵船の入江	平底锅	ロブスターテルミドール	+8%	+2%	+2%	+4%
	汤锅	ロブスタースープ	+8%	+2%	+2%	+4%
ワームの轮切り+盐/ウォレスの地下迷宫A路线（BOSS）	平底锅	ワームの薄切りソテー	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	ワームのゼラチンスープ	+8%	+4%	+2%	+2%
ワイバーンの肉+盐/旧王都の废墟A路线（BOSS）	平底锅	ワイバーンステーキ	+8%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	ワイバーンの煮込みスープ	+8%	+2%	+2%	+2%

卢文字

在迷宫中冒险时，经常能在墙壁等处看到奇怪图形的文字，这些就是卢文字，需要等**ルカイン**之塔的剧情之后才能使用。初期玩家只持有一块绿色的卢文字石“S”，还有3块卢文字石需要在**ルカイン**之塔购买，分别是红色的“E”（2500块）、蓝色的“T”（10000块）、黄色的“D”（30000块）。建议玩家在资金充裕的情况下尽早购买使用。

要发动卢文字魔法只要三种文字，迷宫的墙壁上一般都已经刻有1～2种卢文字，玩家只要从所持有的卢文字石中选出剩下的拼成魔法即可（无需考虑文字顺序，只要三个字母对应上就行）。



Life From Stone

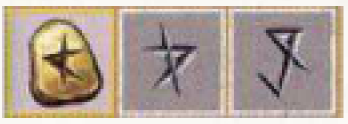
为石像注入生命

Solomon's Flying Carpet

出现魔法绒毯

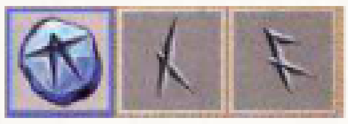
The Skeleton Key

开启紧闭的门



Dead Be Gone

净化不死灵魂

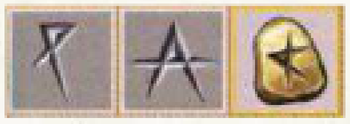


Treasure Hunter's Friend

出现隐藏的宝箱

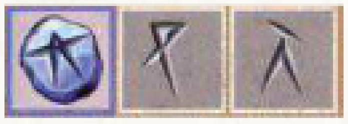
Double Score Bonus

一定时间内获得的Score增加



Potency And Durabiloty

攻击力和防御力提升

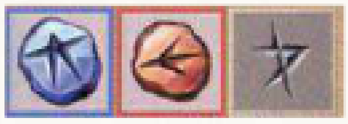


The Phoenix Incantation

生命点数+1

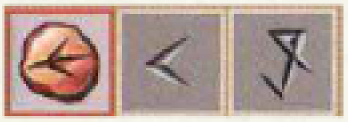
Sigil Of Death

以高概率杀死场上的敌人



Tri-Elemental Blast

释放火、水、雷属性魔法

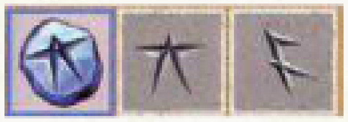


Enchanted Coin Geyser

出现大量金币

Extra Item Stock

道具的使用回数+1



The True Fist

徒手攻击力大幅上升

Call Sylphide's Wind

一定时间内得到风之精灵的加护

Strength Beyond Strength

一定时间内无敌

Petrify The Flesh

令大范围的敌人石化

Open The Sesame

芝麻开门（开启隐藏房间）

DIE

杀死场上全部活着的生物

Salve Of Life

开启回复魔法阵

Generate Weapon Stash

出现装有一时装备的宝箱

新手勇者冒险指南

《龙之皇冠》流程并不算长，概括起来就是在主城接任务→打通指定的迷宫→回来交任务 这三步。玩家在进入迷宫冒险时需要注意以下几点：

1. 盗贼罗尼是跟随玩家一起行动的，玩家可以控制他来开启宝箱和门。罗尼也会升级，等级越高开宝箱开出陷阱的概率越低，他的等级是不会随更换职业而改变的。

2. 迷宫的背景中经常能看到闪烁的光斑，点击后可获得隐藏宝物，能增加分数。当光斑最亮时连点的话还会以一定概率连续出现宝物。

3. 在有宝箱的区域内会随机出现盗贼敌人，和罗尼的区别是长相比较老。他会偷走宝箱中的道具，玩家一定要干掉他才能夺回宝物。顺便一提这个盗贼比普通杂兵还要难缠，一是血量很厚，二是每次跌倒时都会丢 2 ~ 3 个炸弹，注意回避。

4. 破坏木头箱子和打倒杂兵时会掉落食物和临时武器。食物的作用自然是用来回血的，最多能拣 5 个。当角色血线未满并且无动作时就会进食，食物的 HP 回复量为最大 HP 的 150%，上限 999。临时武器是按△键后拿到手中攻击，有使用次数的限制。有些武器是针对特定敌人使用的，例如火把（松明）就是专门来消灭女鬼的。

5. 关于复活：玩家初进迷宫时默认的生命点数（LP）为 2，也就是说玩家可以战死 2 次并满血复活，第 3 次死亡后人物头像旁就会出现 1 分钟倒计时，在这段时间内花钱续命就可继续战斗。这笔花费是随角色等级提升而越来越多的，一般花钱次数超过 2 次就是赔本生意了，大家要量力而行。提升生命点数有 3 种方法，一是进迷宫前先到寺院花钱祈祷；2 是某些迷宫的卢文字魔法有加 1 点生命点数的效果；3. 分数累积到一定程度后会加 1 点生命点数。

6. 关于同伴：迷宫探险时可以捡到勇者们的白骨，带回主城的寺院复活后就能成为同伴。联机之后更可以捡到并肩作战过的其他玩家的尸骨，通常来说会比 NPC 要给力许多。在龙之天国亭选择“仲间を选ぶ”，选定同伴后按△键可以查看当前装备与技能，假如该同伴拥有多套装备的话还可以更换适合的套装，但要注意的是同伴无法升级，装备破损的话也不能修复的。玩家可携带的骸骨数量为 32 具，复活的同伴最大数量为 30 人。超出这个数量就无法再捡到骸骨或是复活同伴，可以选择在寺院将不用的骸骨埋葬、在龙之天国亭解散同伴。进入迷宫后，同伴的生命点数默认也是 2 点，当同伴战死进入倒计时后，玩家假如不花钱复活他，那么他就会再度死亡（从同伴列表中消失），但有个例外是，假如玩家能在倒计时期间打倒 BOSS 的话，该同伴仍可算作存活。

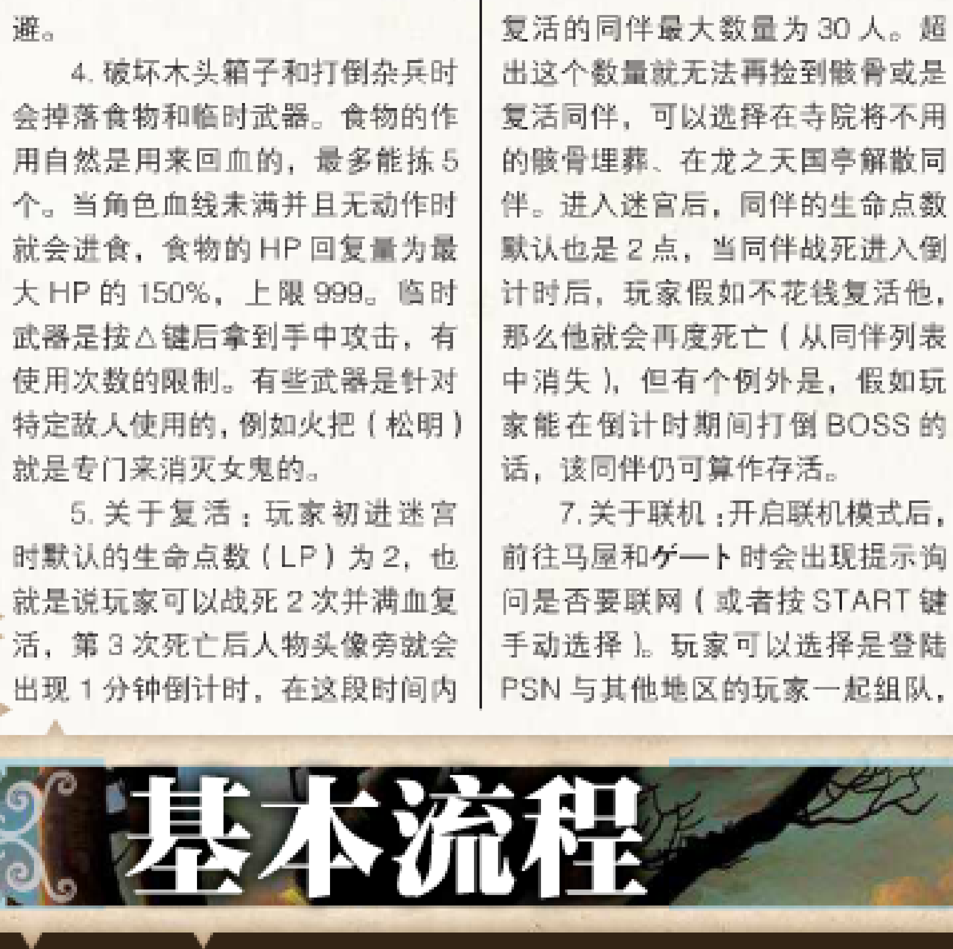
7. 关于联机：开启联机模式后，前往马屋和ゲート时会出现提示询问是否要联网（或者按 START 键手动选择）。玩家可以选择是登陆 PSN 与其他地区的玩家一起组队，

或者选择 Ad hoc 模式与本地玩家联机。联机在开启困难难度后非常有用，这是因为要获得大量经验值的方法就是不回主城连刷迷宫（会有分数的加成），而 NPC 同伴在连刷迷宫时的伤亡率很高，远远不及玩家们的水平，而且有的奖杯也必须是在联机状态下才能解开。但联机时会遭遇到一种情况，就是报错后直接返回主城，除了能保留装备外是拿不到一分经验值的，可说是最差的血本无归状态。这种情况的先兆往往是频繁提示“同期”，假如玩家在联机时遇到严重延迟、频繁“同期”时建议还是退出比较好。还有一种情况是其他网友通信中断，要查看通信情况可以点击其他队友的头像，如果通信中断的话，显示的就不是 PSN ID 而是“-------”。不过遭遇通信中断时对打迷宫不会造成影响，玩家仍可带着化为 NPC 的其他玩家干掉 BOSS 安全回城。

8. 关于分数：本作的经验值是由打通迷宫后的合计分数来换算的。除了打倒敌人可获得分数外，开启宝箱和木箱、点击光斑获得隐藏宝物也是累计分数的基本途径。满足特定条件打通迷宫后还会有奖励分数，例如无伤击破 BOSS、不死亡击破 BOSS、获得食物与金币数量、消灭的敌人数量等等。假如玩家选择连战迷宫的话，分数和金币的倍率也会有所提升，提升量不固定，最高可达 200%，这也是刷经验值的最好方法。相应的，玩家也要准备好多套装备以应对持久战。另外出战前在寺院祈祷也可获得更多分数的。

9. 交叉存档：本作的存档可在 PSV 版和 PS3 版间共用。启动游戏后，在标题菜单中就可看到上传存档和下载存档的选项，利用这一功能玩家就可在双机种上共用一个存档来享受游戏了。但本机的联机模式只能同一机种互联，不能 PSV 版连 PS3 版。

基本流程



1. 创建一个角色（最多可创建 16 人）。不但可以更改角色的名字，还可以调整字体的高宽和倾斜度，创造出第一无二的字体。

2. 接下来是一段教学，跟随提示逐一完成。

3. 教学后离开龙之天国亭，前往冒险者ギルド选择 A 选项，之后就可以前往“ゲート”挑战第一个迷宫“古代神殿の遺迹”。

4. 返回“ギルド”，技能树和依赖任务选项开启。来到王城，一段对话后前往下一个迷宫“旧王都の废墟”。

5. 返回主城后前往王城，选择 A 选项。回到街道后妖精出现，跟随妖精前往古塔，剧情后前往迷宫“ウォレスの地下迷宫”。

6. 前往“ルカイン之塔”，剧情后前往“カナン寺院”复活魔法师，再前往“ルカイン之塔”和魔法师交谈，接着去“ギルド”收到信件，到“王城”和公爵交谈，前往迷宫“ビルバロン地下要塞”。

7. 回城后先到“王城”向公爵禀报，移动到“ギルド”，剧情后前往“カナン寺院”选择“祈り”，接到调查村民少女失踪的任务，前往迷宫“死者の城の地下墓所”。

8. 前往“ギルド”领取报酬，出门后会被抓入牢中。数日后释放，前往迷宫“幽灵船の入江”。

9. 前往“王城”，将宝珠交给王女。再返回“ギルド”接到关于卢文字调查的任务，来到“ルカイン之塔”和魔法师交谈，选择A选项，前往迷宫“忘れられた圣域”。

10. 前往“ルカイン之塔”，交谈后可购入卢文字石。然后前往“カナン寺院”，离开时会触发与乞讨老者的剧情。返回“ルカイン之塔”，剧情后前往迷宫“魔法使いの塔”。

11. 将取回来的黑色卢文字石交给“ルカイン之塔”的魔法师，再到“王城”拜见王女，随后前往“ゲート”，却发现无法出城了。返回“ギルド”得知只能从马屋前往指定迷宫，同时需要支付一定的费用。前往马屋，花钱后去迷宫“迷いの森”。

12. 前往“ルカイン之塔”，再到“王城”，得知幻之大陆和古龙的情报。为了消灭古龙，需要9颗宝珠，这9颗宝珠分别要打倒9座迷宫B路线的BOSS后才可以获得。玩家要做的就是再次挑战9座迷宫，选择B路线收集宝珠。

13. 收集到全部9颗宝珠后，前往“ゲート”的魔法阵前，输入卢文字后进去幻之大陆打最终BOSS古龙。

14. 打败古龙后，9颗宝珠就会消失。如果还想再挑战古龙的话，就必须再次收集宝珠才行。(《七龙珠》套路，大家懂的)

BOSS攻略

古代神殿の遗迹

A路线BOSS：哈耳庇厄

弱点	雷
种族	魔物系

主要攻击手段

1. 俯冲下来抓住玩家后往天上飞，被抓住时摇动左摇杆可以挣脱。

2. 依旧是俯冲下来用爪子连续抓面前的玩家。

3. 滑翔攻击，看准线路回避即可。

4. 发射数枚羽毛，可用魔法反弹回去。

5. 闪动翅膀在前方制造出龙卷风，被卷进去的话就是大伤害。

哈耳庇厄经常会在空中飞翔，对于空中攻击乏力的职业（矮人、战士等）不妨专心回避，待哈耳庇厄落地后再绕到其背后输出。精灵建议使用空中上攻击→空中攻击→空中下攻击的连段。魔法师和魔女这种不受空间限制的角色就可以随便打了，注意别被卷入龙卷风中就行。

B路线BOSS：美杜莎

弱点	无
种族	魔物系

神话传说中的著名妖怪美杜莎，初次遭遇她时玩家可以选择往右走回避战斗，在迷宫最深处还会遇到她一次，此时就是强制战斗了。但假如不能在限定时间内消灭她的话，美杜莎就会逃走，这样是无法获得宝珠的。

主要攻击手段

1. 石化眼：美杜莎的招牌招式，双眼发出金光，数秒后就会将所有面对她的角色石化。这个很好躲避，只要看到美杜莎双眼发光时背对她即可。

2. 发射数枚紫色飞弹，移动速度较慢，可以将它们反弹回去。

3. 双眼发出红色镭射光线扫过地面，接着地面就会起火。威力大范围广的一招，当光线出现时就要进行紧急回避了。

4. 抓住玩家，可以摇动摇杆挣脱。

这个BOSS对战士、精灵两个职业不太友好，因为都需要跳起攻击，输出势必会受到影响，可多带一些サイクロンの卷物来弥补伤害的不足。其他职业应对起来基本无压力。

旧王都の废墟

A路线BOSS：飞龙

弱点	冰
种族	龙族系

单体并不算多强，但每隔一段时间它就会召唤出雌龙来帮忙，场上一时间会变得极为混乱。雌龙数量多达4头，即便消灭第一头，之后也会源源不断地出现，所以玩家应一开始就锁定雄龙为攻击目标，不要在意雌龙的干扰。

主要攻击手段

1. 向斜下方喷吐火焰，火焰抵达地面后会升起火柱，并会向周围飞溅。这招要保持距离躲避。

2. 回转攻击，出现在玩家在飞龙背后时。使出该招前飞龙双眼会闪红光，然后高速旋转用尾巴攻击，带吹飞效果。

3. 尾巴砸地攻击，同样是在玩家位于背后时出现，攻击距离短，远程系职业无需担心。

4. 啃咬，玩家位于飞龙正面时出现。

5. 垂直向上飞起，对周围都有攻击判定。使出该招前同样眼睛也会发红光，威力较大。

6. 召唤雌龙助阵。

基本打法是绕到背后攻击，注意观察飞龙的眼睛进行回避。雌龙的攻击手段和雄龙差不多，让NPC去拖住雌龙后腿，玩家专心进攻雄龙。

B路线BOSS：红龙

弱点	冰
种族	龙族系

仅次于最终BOSS的强大敌人，攻击力非常惊人，建议先凑一套龙系减伤的装备再去挑战，否则会死得比较惨烈……战斗会在两个区域内进行，第一个区域是个宽敞的房间，遍地金银珠宝，让人不由得想到了《霍比特人》中的场景，笑。第二个区域是个狭长的走廊，玩家可以使用临时武器来对BOSS造成大伤害。

主要攻击手段

1.（第一区域）喷火，火烧过地面后会残留一段时间，这招范围广伤害大，只能在 BOSS 即将喷火时跳起回避。

2.（第一区域）爪击，靠近红龙爪子附近时会使出这招，因为没有任何前兆所以基本无法回避，被抓到的话就会被吹飞，近战职业武器会被缴械。

3.（第一区域）伸出脖子来啃咬，可以摇动摇杆挣脱。

4.（第一区域）跳跃砸地，会有巨石从屋顶落下。要避免这个伤害，最好将回避行动这个技能升满，当 BOSS 落地的瞬间就连续回避。

5.（第二区域）口中喷出 3 个火球。

6.（第二区域）口中喷出超大火柱，伤害非常巨大，只能使用地面上的盾牌来防御，否则被喷到基本就是挂掉的命了。

7.（第二区域）前方啃咬，近战职业较难回避。

8.（第二区域）跳跃砸地，和第一个区域中一样会掉下来巨石。

9.（第二区域）向前移动，此时玩家只能不断后退，靠近 BOSS 会有被踩的风险。

除魔女外，其他职业打这个 BOSS 都最好携带大量支援系药剂，特别是近战职业要维持血线更加困难，减伤药必不可少。进入红龙沉睡的房间后先不要开战，往右边走有 2 个宝箱，顺便让罗尼将房门打开，然后再进入战斗。如果在第一区域内实在打不过 BOSS 的话可以逃往第二区域，利用临时武器能磨掉不少血量。再逃往下一个区域的话，红龙就会跌入谷底，但如此一来是无法获得宝珠的。

ウォレスの地下迷宫

A 路线 BOSS：厄运甲虫

弱点	火
种族	自然系

BOSS 本身没什么难度，但是会不停地产下幼虫，假如不管这些幼虫的话它们会结茧化为新 BOSS。

主要攻击手段

1. 跳跃砸地，注意观察 BOSS 在地面的影子来进行回避。

2. 用大钳子攻击，距离短，容易回避。

3. 突进攻击，只要不是位于同一轴线上就能躲开。

4. 产下幼虫，一定要第一时间内消灭。

各职业对待这个 BOSS 都没什么难度，尽情输出吧。

B 路线 BOSS：独眼巨人

弱点	无
种族	人型系

这场战斗是要阻止独眼巨人们逃出监牢。进入战斗后会在地面上看到一把钥匙，捡起它将其插入右侧地面的钥匙孔中再开始输出。最开始场地内会有 2 名巨人，每隔一段时间，右侧的牢门就会被巨人手抬起，此时要攻击这只手将其打回，否则会有新的巨人参战。

主要攻击手段

1. 挥舞巨拳左右攻击，威力很大。

2. 跳砸攻击，会有岩石落下。

3. 投掷岩石，紧跟着上一个攻击出现，看到巨人举起岩石后就立刻回避到它身后去。

4. 踩踏，附带冲击波效果，保持距离躲避。

这组 BOSS 移动非常缓慢，技能都不难躲开，只是时常要顾及门另一侧的巨人干扰，多少会扰乱输出节奏。

ビルバロン地下要塞

A 路线 BOSS：弥诺陶洛斯

弱点	雷
种族	人型系

又是一位来自神话中的经典妖怪，攻击力很高，体力下降至一半时身上还会出现火焰，令攻击力再提升一个台阶。

主要攻击手段

1. 跳砸攻击，小范围内都有攻击判定。高难度下还会落下数个杂兵。

2. 挥动斧子放出冲击波，射程非常长，不过只要不是在正前方的话威胁并不大。

3. 斧子的上挑攻击，带吹飞效果。

4. 突进攻击，与 BOSS 距离较远时会使出这招。威力大速度快，可以二段跳或是上下移动来回避。

5. 咆哮，附带吹飞效果，较难回避。

弥诺陶洛斯的伤害虽然巨大，但出招前基本都有明显的前兆，躲避起来并非很困难的事。平时攻击时尽量站在背后输出，能减少一些不避免的伤害。

B 路线 BOSS：石像鬼之门

弱点	无
种族	物质系

这场战斗的目的是破坏掉最右端的石像鬼之门，门本身无法移动，只会通过开闭来对正前方角色造成伤害。另外场上还会有大量杂兵乱入，场面混乱异常。石像鬼之门拥有极高的防御力，除矮人外其他职业用普通攻击几乎是难以对其造成伤害，正确的打法是等待王国军的大炮登场，将炮弹放置于炮中，然后用火把点火就能轰掉石像鬼之门 1/4 的血量。但杂兵也会攻击大炮，大炮一旦被摧毁，到下一次大炮出现会隔上较长时间，玩家只能以清理杂兵为乐。

死者の城の地下墓所

A 路线 BOSS：吸血鬼

弱点	雷
种族	人型系

吸血鬼有多个分身，需要玩家逐一击破。

主要攻击手段

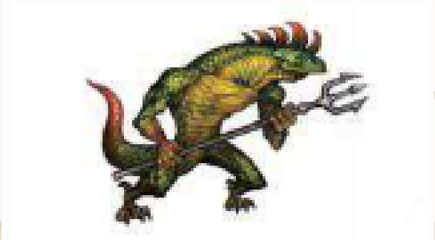
1. 前方抓挠，距离短，只有玩家位于 BOSS 正面时才会使用。

2. 放出大量蝙蝠，会飞回来，较难回避。

3. 进入飞行状态，近战职业只能跳起攻击。

4. 吸食村民少女的鲜血，攻击 BOSS 就能终止这一行为。

对各职业来说都不是很难对付的敌人，耐心逐一将分身击破即可。



B 路线 BOSS：幽灵

弱点	无
种族	死灵系

这场战斗会分别在 3 个区域内进行。第一个区域中无法对 BOSS 造成有效伤害，开战后立刻前往最右边破坏墙壁进入下一区域。来到下一区域后拾起地上的火把用它点亮女神像，BOSS 的弱点才会显露出来，此时才能对它造成有效伤害。但 BOSS 和杂兵会破坏掉女神像，2 个区域内总计有 4 座女神像，如果不能在 4 座女神像全部被破坏前解决掉 BOSS 的话就无法入手宝珠，所以说这场战斗对时间的要求还是相当紧迫的。

主要攻击手段

1. 挥舞镰刀的大范围攻击。

2. 投掷镰刀的大范围攻击，比上一个招式还难躲避。

3. 向正前方丢出镰刀，容易造成连续伤害。

4. 发射蓝色光弹，单发威力很低，但被击中后易产生硬直，所以直接一口气将其全部消灭比较好。

这个 BOSS 对近战职业很不友好，减伤和回血药都要带足。虽然 BOSS 看起来是浮在空中，但也无需跳起攻击，站在 BOSS 正下方攻击镰刀同样能给予伤害。因为对时间要求极为严苛，个人建议不要去回避 BOSS 攻击，开场后嗑个减伤的大药直接无脑输出比较好。

幽灵船の入江

A 路线 BOSS：海盗

弱点	雷
种族	人型系

说是 BOSS 战，其实就是要打倒大量的海盗。开战后不久就会有个海盗拿着神灯登场，如果放任其不管的话，他就会召唤出灯神来攻击玩家，这才是最有威胁的招式。不过玩家也可以将神灯夺为己用，按○键同样能对敌人造成巨大伤害。各职业的打法都是如此，拥有高控场能力的法系职业会轻松许多。

B 路线 BOSS：克拉肯

弱点	雷
种族	自然系

恶名昭彰的挪威海怪，说白了就是一条巨大章鱼。战斗分为两个阶段，第一阶段在船上，海怪会用触手来破坏船体，玩家可以使用火炮来打断触手。一定时间或是船体被破坏后就会进入第二阶段。第二阶段同样要先攻击触手，待触手缩回去后就可以攻击本体磨血了。要注意的是，每隔一段时间，克拉肯就会破坏掉一根石柱，制造一次海浪，全部石柱都被破坏的话战斗就会强制结束，无法获得宝珠。

主要攻击手段

1. 两条触手先后砸地，被砸中的话有可能会眩晕一段时间。看到 BOSS 把触手抬起来时就赶紧往后回避。

2. 喷射毒弹、黑烟和水炮。全部都是保持距离回避即可，但黑烟和水炮的有效攻击范围都比较大，多少都难免受到些伤害。

3. 破坏石柱制造海浪，2 段跳就可以躲开。

各职业的打法都差不多，先破坏触手再攻击本体。战士和矮人站在 BOSS 身下输出即可，魔法师和魔女可以使用对空魔法来解决战斗，精灵的水属性魔法对这个 BOSS 也有不错的收益。

忘れられた圣域

A 路线 BOSS：石傀儡

弱点	无
种族	物质系

发动卢文字魔法为石像注入生命力后，让它与 BOSS 硬碰硬。这期间，我方石像周围会不断涌现杂兵，玩家要做的就是清理这些杂兵避免石像的体力受损。假如石像不幸被打败的话，玩家就只能去攻击拿炸弹的哥布林，抢过炸弹来攻击 BOSS 了。BOSS 只有一个招式就会挥剑砍，动作非常慢，很容易躲开，但伤害巨大，被砍到的话伤血差不多要在 300 以上。

B 路线 BOSS：大恶魔

弱点	无
种族	魔物系

来自魔界的上位恶魔，使用雷和火两种魔法，拥有非常多的攻击方式。因为没有明显弱点，克魔物系装备不足的情况下只能硬拼，属于较难对付的 BOSS。战斗时间同样不可拖得太长，否则会出现援助，这样就无法获得宝珠了。

主要攻击手段

1. 正前方的挥爪攻击，判定范围短，可回避躲开。

2. 抓住面前的角色放入口中啃咬，摇动摇杆能挣脱。

3. 角色周围出现火柱，慢慢向中间收拢。用连续回避闪出去。

3. 和上一个技能类似，但火柱换成了闪电。

4. 单一方向的直线电击，上下移动就可以躲开。

5. 广范围的落雷，落下的位置会提前闪光，但因为持续时间较长，所以回避起来还是有一定难度的。

6. 从空中落下火焰弹，落地后升起十字状火柱。

这个 BOSS 对所有职业来说都是个难点，因为攻击招式非常多变，需要不断移动来减轻伤害，但这样一来就会影响到输出，对战况反倒是不利。开战前尽量选择耐火的装备，然后站在 BOSS 身后输出。卷物和指轮之类的辅助攻击道具也建议携带上。

魔法使いの塔

A 路线 BOSS：术士

弱点	无
种族	人型系

使用魔法攻击的 BOSS，每次魔法前都会进行咏唱，掌握好这个规律就不难回避掉伤害。困难以上难度下 BOSS 的咏唱时间会缩短。

主要攻击手段

1. 火球攻击，分为直线型和从天而降型。直线型上下移动躲开，从天而降型往后方回避。魔法师和魔女可以使用对空魔法将火球反弹回去。

2.BOSS 周围着火，只要离远

了就可以。

3. 放出蓝色魔法阵，召唤出骷髅杂兵和丧尸。

4. 放出红色魔法阵，发生爆炸，尽快远离。

5. 发射 4 枚速度很慢的雷弹，可以反弹回去。

6. 地面的雷电三连击，可利用 2 段跳的滞空时间来回避。

7. 咒杀魔法，前兆是魔法杖前端会出现骷髅头。

8. 广范围的雷弹，在 BOSS 体力变少时会出现。雷弹的下落位置随机，要完全回避掉比较困难。好在单个雷弹的伤害很低，只要远离 BOSS 就行。

9. 超大威力的陨石魔法三连发。BOSS 要发这招前会有文字提示，看到后一定要远离 BOSS，尽可能地靠近版边，观察地面上陨石的影子位置来闪避。陨石魔法伤害非常大，被击中基本是即死。

这个 BOSS 只要能躲过陨石魔法的话，其他魔法的伤害都大体可以忽略不计。战士职业打这个 BOSS 比较吃香，除陨石魔法外其他招式都可以防御掉。

B 路线 BOSS：奇美拉

弱点	无
种族	魔物系

这个 BOSS 有狮子、羊和蛇三个头，三个头的攻击各不相同，不过只有攻击狮子才有伤害。每隔一段时间 BOSS 就会破坏掉地面跌落到下一层，跌落 3 次还未能消灭 BOSS 的话，就无法入手宝珠。

主要攻击手段

1. 蛇头喷射毒弹，飞行速度较慢，很容易躲开。

2. 狮子头喷射火焰弹，和毒弹一样，躲在狮子头下方就很安全。

3. 大范围火焰喷吐，攻击结束后火焰还会残留一段时间。这个回避比较困难，多利用跳跃滞空的时间来熬过吧。

4. 挥爪砸地板，会破坏地板的耐久度。

5. 羊头会召唤雷魔法，地面上出现魔法阵后发生落雷。

6. 羊头召唤冰魔法。前兆是地板上有蓝色的光芒出现。

奇美拉的身型很大，可以攻击到的范围也很广，属于很好对付的敌人。建议无论是近战还是远程都站在狮子头下方输出，多段连击下血很快。但要注意 BOSS 每下落一层，狮子头的位置就会左右颠倒一次，下落时推动摇杆就能在落地后仍位于狮子头下方。

迷いの森

A 路线 BOSS：凝视者

弱点	火、冰、雷
种族	魔物系

巨大眼球怪，弱点属性很多，技能大多是带有火属性的，有防火的装备就穿戴上吧。这个 BOSS 会封印魔法攻击，道具指轮也不能使用，对法系职业来说极为不友好，只能在背后物理输出。近战打这个 BOSS 优势明显，注意回避火焰就行了。

主要攻击手段

1. 正前方的镭射光线，2 段跳跳起回避。

2. 发射火焰弹，伤害不大，但因为是走抛物线路线，所以回避时要预测火焰弹的行动轨迹。

3. 发射紫色光弹，移动速度很慢，可以弹返。

4. 啃咬，一旦被咬到就会造成大伤害。

5.BOSS 周围的范围炎魔法，前兆动作很短，难以完全回避掉。但不可一直吃这招的伤害，连击是很痛的。

6.BOSS 身体膨胀后在地面上发出无数道光线，前兆动作明显，一看到 BOSS 开始膨胀就快速移至版边回避。

魔法师和魔女打凝视者很痛苦，一定要把握住 BOSS 眼睛被魔法封印的时机用魔法来施加大伤害，NPC 多带物理职业去作战吧。

B 路线 BOSS：杀人兔

弱点	炎
种族	自然系

外表可爱实则无比凶残的兔子。别看身型很小，但攻击力可是毫不含糊，更身怀必杀绝技，是近战职业的噩梦。

主要攻击手段

1. 连续踩踏，附带眩晕效果，一旦被踩上就无法行动，只能吃下接下来的一连串伤害。不过在兔子进行踩踏时，其他人是可以尽情输出的，换个角度来看就是“牺牲你一个，幸福千万家”……

2. 生成绿色旋风，兔子血量低于一半时会频繁使用这招。旋风移动速度不算快，不难躲避。只是这种状态下是无法攻击兔子的。

3. 凶残啃咬，前兆动作是兔子全身冒红光，攻击力很高，不过利用回避的无敌时间也可以躲过。

4. 击碎头骨，杀人兔的必杀技。使用这招前它全身会被蓝光笼罩，然后直接撞向玩家，被撞到就是死。而且这招往往是三连发，千万不可大意。

法系打杀人兔会比较轻松，只要注意回避啃咬和击碎头骨就行了，近战职业在攻击时注意和兔子保持在有效攻击范围的最远处，减少被兔子踩踏的概率。

幻の大地

最终 BOSS：古龙

弱点	无
种族	龙族系

打过九大迷宫的 BOSS 后会入手 9 颗宝珠，前往ゲート点击墙壁上的魔法阵，输入卢文字后就会开启新的区域“幻の大地”，里面是流程部分的最终 BOSS 古龙。这个 BOSS 战前祈祷无效、不能花钱买命、假如是和人联机一起打的话，房主战死战斗就算失败。作为流程 BOSS，古龙拥有各种攻击方式，并且伤害巨大，普通难度要挑战的话等级只要要在 30 级以上。另外，魔女的防御罩在这场战斗中非常有效！队伍中最好要有一位魔女！

主要攻击手段

1. 啃咬，攻击判定巨大，往另一侧跳跃回避。

2. 从口中喷射火焰弹，落地后会发生爆炸，攻击判定大，要离远才能免受伤害。

3. 落下火焰，落地后化为火龙卷。一旦火龙卷生成，回避起来就很困难了。但在火焰下落途中是可以攻击消灭它们的。

4. 大范围落雷，碰到的话会一时无法行动。有时会和火龙卷一同出现。

5. 黄色龙卷风，不易回避且伤害巨大。

6. 大范围的火焰喷吐，从右往左几乎刮过这个版面，即使用连续回避也很难免于受伤。

7. 全屏火焰。这招出现在BOSS飞远后，见BOSS飞远就立刻躲到左右两边的墙壁后方（全部人要躲在一起，不能分到两边）。

8. 发射电击弹，这招也是在BOSS飞远后才会出现。电击弹要反击回去，否则会破坏掉两边的墙壁，反弹回去的电击弹还可以对BOSS造成伤害。

9. 突击攻击，跟在电击弹之后，冲到玩家面前，还是躲在墙壁后方回避。

这个BOSS每次上天再下来后都会回一点血，所以战斗时间真的不能拖长。克龙系的装备一定要有，无论是加攻击力还是减伤害的，能穿的就穿上，保命才是最要紧的。120秒减伤的药至少要带两瓶，其他药水根据自身情况而定。虽然龙头是在半空中的，但近战职业站在头正下方就可以攻击到，无需跳起。魔女的暴风雪控场效果不错。

混沌迷宫

通关一遍后混沌迷宫就会开启，前往马屋支付旅费后就可选择前往混沌迷宫冒险。

混沌迷宫有99层，每层由3个小迷宫组成，每个迷宫的最后会有一个BOSS。迷宫的场景和敌人都是随机生成的，没什么规律可寻，但层数越高，里面的敌人就会越强。

每打通3层可以入手一个“忘却の秘药”，是用来重洗技能点数的。第7层以后需要打通地狱难度后才能挑战。当然，顶级装备同样是需要在混沌迷宫中才能刷到的。

第9层会遭遇到隐藏BOSS——恶魔之王。打倒它后可以解锁惟一一个与混沌迷宫有关的奖杯，此外还会入手道具“霸者の纹章”，这件道具的作用是随着玩家打过的层数增加而提升角色的战斗能力，因为越高层的敌人等级越高（第9层的敌人就是100级了，之后每层加1级），“霸者の纹章”是必不可少的。假如玩家只是为了拿白金，那么打过第9层的恶魔之王就可以离开迷宫了。即便之后继续打下去，也只是能拿到好装备而已，是否要继续挑战就由玩家自己决定了。

隐藏BOSS：恶魔之王

弱点	无
种族	魔物系

这个BOSS以前在“忘れられた圣域”遇到过一次，但没打它就跑了。这次要在混沌迷宫中与其一决高下，体验到它的真正实力。

主要攻击手段

1. 正前方的角攻击，近战系职业需要特别注意。

2. 制造出多支冰柱，被困在其中的角色会受到持续伤害。冰柱数量众多很难回避，但攻击后可以被破坏。

3. 召唤出三个魔法阵，从中飞出水刃，速度极快。见到魔法阵出现就立刻移动到它们后方或是尽可能地拉远距离。

4. 地面上相继出现3个魔法阵，然后空中浮现出美杜莎的头。玩家需要面向魔法阵的反方向才能避免被石化。

5. 黄色魔法阵后出现龙卷风和落雷。被卷入其中就会遭到大伤害。从魔法阵出现到攻击判定出现的时间很短，玩家很难及时作出应对。

6.BOSS血量低于50%时会召唤各种杂兵出场，尽量消灭，不要放任它们在场上游走。

7.BOSS喷出无数火焰弹或电击弹，然后它们会全部从天而降。单发伤害很低，注意不要连续吃到伤害就好。

8. 冰射线扫屏，扫过的地方还会出现冰柱，威力巨大。

9. 类似于魔女的重力魔法，制造出一个重力场，角色踏进去就会受到持续伤害。

10. 类似于重力场的黑暗魔法阵，角色踏进去就会受到持续伤害。

之前打各层时入手的混沌系装备（名字中带有カオス字样）是应对恶魔之王的最佳选择，像各职业最适合的武器都是迷宫中获得的，其他套件也应尽量从混沌系中选择，实在没有合适的也要选对魔物伤害有加成的装备。BOSS全屏伤害很多，要完全依靠风骚的操作来回避不是很现实，减伤大药必不可少。

魔女仍然是最强职业，装备上第5层获得的“加护のカオスセプター”能提升防御罩50%的效果，简直就是其他队友们的小天使。暴风雪用来清理杂兵也相当不错。

依赖任务

1. ハチクマ减少原因の调查

触发条件：初期即可出现
地点：古代神殿の遗迹
任务详情：第2个区域中央有一扇门，开门进入后消灭里面的杂兵即可。

2. 魔兽使いの素质

触发条件：完成旧王都の废墟剧情后
地点：旧王都の废墟
任务详情：骑上该迷宫内的剑齿虎或暴龙，消灭10体敌人。让同伴骑也可以，但注意不要一上来就把骑兽打死了，单人行动时相对好做。

3. 菌类の采取依赖

触发条件：完成ルカインの地下迷宫剧情后
地点：ルカインの地下迷宫
任务详情：到达蘑菇种植区域后，攻击后排的蘑菇会掉落孢子，采集10个即可。

4. 英雄の形见を取り戻せ

触发条件：完成ビルバロン地下要塞剧情后
地点：ビルバロン地下要塞
任务详情：进入第5个区域兽人睡觉的房间，开启宝箱获得相关道具。

5. 蜘蛛の糸の调达

触发条件：完成死者の城の地下墓所剧情后
地点：死者の城の地下墓所、古代神殿の遗迹
任务详情：杀死蜘蛛并获得5个蜘蛛丝。

6. エリオット号の调查

触发条件：完成幽灵船の入江剧情后
地点：幽灵船の入江
任务详情：直走来到第5个区域，进门后调查右边的旗子。

7. 爱犬狂

触发条件：完成忘れられた圣域剧情后
地点：忘れられた圣域、魔法使いの塔
任务详情：防御住小狗怪的5次攻击。

8. ヘンリッタの自动人形

触发条件：完成魔法使いの塔剧情后
地点：魔法使いの塔
任务详情：做这个任务不要带同伴，把合流也关掉。然后进入魔法使之塔的1楼，墙壁上能看到2面巨大盾牌，攻击盾牌让它掉下来，然后装备上格挡5次法师的攻击，成功后右侧墙壁上的隐藏房间就会开启，进入调查人偶即可。

9. 生命の救济者

触发条件：完成迷いの森剧情后
地点：カナン寺院
任务详情：在寺院复活30个人。

10. オウルベアー驱除

触发条件：完成迷いの森剧情后
地点：古代神殿の遗迹Bルート、魔法使いの塔
任务详情：消灭10头四足兽オウルベアー，オウルベアー就是在魔法使之塔第一个场景中会出现的那2只怪兽。

11. 森林警备队

触发条件：完成迷いの森剧情后
地点：迷いの森
任务详情：消灭迷いの森中的30只ウッドゴーレム（木精）。

12. 龙の起源

触发条件：A路线全部完成并且完成6个依赖任务
地点：古代神殿の遗迹A路线
任务详情：A路线的第5个有壁画的房间，先调查一下壁画会提示说后方为空洞，然后攻击壁画数回后进入隐藏房间开启宝箱。

13. 人食い鱼の驱除

触发条件：A路线全部完成并且完成7个依赖任务
地点：迷いの森A路线、旧王都の废墟
任务详情：该任务推荐在迷いの森A路线做，乘坐上小船后就会有食人鱼源源不断地飞过来，尽情消灭即可。

14. 进化の魔法

触发条件：A路线全部完成并且完成8个依赖任务
地点：ウォレスの地下迷宫
任务详情：还记得这个迷宫中有一间房间里有彩色踏板的机关么？去这里，然后按照红→黄→深蓝→紫的顺序踩开踏板后就能开启宝箱了。

15. 飞行要塞设计图の入手

触发条件：A路线全部完成并且完成9个依赖任务
地点：ビルバロン地下要塞
任务详情：还是走A路线，第3个区域有一面墙壁调查后会提示可以破坏。捡一个炸弹在墙壁附近爆炸，进入后开启宝箱。

16. 土の下の勇士たち

触发条件： A路线全部完成并且完成10个依赖任务

地点： 死者の城の地下墓所、幽灵船の入江

任务详情： 打倒5只被黑雾笼罩着的骸骨剑士。

17. 开けゴマ

触发条件： A路线全部完成并且完成11个依赖任务

地点： 幽灵船の入江

任务详情： 首先要去鲁该恩之塔购买蓝色的卢文字“T”，然后走这张地图的A路线，穿过一次破难船后会来到一个山洞中，墙壁上能看到卢文字，拼出“OTS”即可。

18. 禁书の搜索

触发条件： A路线全部完成并且完成12个依赖任务

地点： 魔法使いの塔

任务详情： 进入魔法使之塔后先往上走，来到分支点后走A路线，第一个房间就是有大烧瓶的房间，先调差挂在墙上的白色指示板，然后调查2次书架会掉下来2本书，再攻击书架会出现隐藏房间。

19. 紫水晶の入手

触发条件： A路线全部完成并且完成13个依赖任务

地点： 迷いの森

任务详情： 走A路线，坐小船时别让船被破坏掉，就能来到水晶洞窟，攻击水晶后采集碎片即可。

20. ある骑士の搜索

触发条件： 古代神殿の遗迹B路线完成并且完成7个依赖任务

地点： 古代神殿の遗迹

任务详情： 独自讨伐古代神殿の遗迹A路线的BOSS，进入迷宫前先要在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

21. 壁の向こうの声

触发条件： 旧王都の废墟B路线完成并且完成8个依赖任务

地点： 旧王都の废墟

任务详情： 走A路线，来到A路线的第2个场景后，在机关的右侧有一面墙壁可以调查，攻击破坏墙壁进入隐藏房间，开启宝箱。

22. 魔女リマ・レイの复活

触发条件： ウォレスの地下迷宫B路线完成并且完成9个依赖任务

地点： ウォレスの地下迷宫

任务详情： 走B路线来到一个地面上有魔法阵的分支房间。破坏掉放置在地板上的蜡烛后调查邪神像。

23. 战士の证明の仪式

触发条件： ビルバロン地下要塞B路线完成并且完成10个依赖任务

地点： —

任务详情： 装备上仪式用的武具，消灭50只兽人。把这个武具放入背包中即可，兽人可以在ビルバロン地下要塞B路线中大量刷到。

24. ハンターを出し抜け

触发条件： 死者の城の地下墓所B路线完成并且完成11个依赖任务

地点： 死者の城の地下墓所

任务详情： 2分钟内消灭A路线的BOSS吸血鬼。玩家等级最好是在30级以上，NPC尽可能选一些速攻型角色（例如战士），实在不行的话也可以联网和其他玩家一起来做任务。

25. 主人の灵にご挨拶

触发条件： 死者の城の地下墓所B路线完成并且完成12个依赖任务

地点： 死者の城の地下墓所

任务详情： 进入A路线后来到第2个区域，绕着幽灵顺时针转3个圈。明亮环境中的幽灵一旦被碰到就会消失，所以玩家最好自己一人来完成此任务。另外这个任务的达成判定疑似很宽松，假如不小心消灭了全部幽灵马上原地绕3个圈也有可能完成。

26. 生きた化石

触发条件： 幽灵船の入江B路线完成并且完成13个依赖任务

地点： 幽灵船の入江

任务详情： 打B路线的BOSS大章鱼，可以攻击章鱼本体时故意拖沓时间，待章鱼将石柱完全破坏后，钟乳石洞就会垮塌，角色会掉到另一个洞中，调查水边的那条鱼即可。

27. 魔术教团の情报提供者

触发条件： 忘れられた圣域B路线完成并且完成14个依赖任务

地点： 忘れられた圣域

任务详情： 这个任务需要先到鲁凯恩之塔购买黄、红、蓝三块路文字石，走B路线来到第2个区域，这里有一扇蓝色的门，拼出卢文字“TSK”后进入隐藏房间，拼出卢文字“DIE”，开启新出现的宝箱。

28. 僧侣の告白

触发条件： 忘れられた圣域B路线完成并且完成15个依赖任务

地点： 忘れられた圣域

任务详情： 还是在上一个任务所在的区域，注意回避魔法阵往右走，会看到一座邪神像。先点击神像调查一下然后就可以将神像破坏掉，进入后面的隐藏房间开启宝箱。

29. 魔法の绒毯の秘密

触发条件： 魔法使いの塔B路线完成并且完成16个依赖任务

地点：魔法使いの塔
任务详情：走B路线，乘坐飞毯抵达目的地后调查房间内的纺车。

30. 仄暗い水の底には

触发条件：迷いの森B路线完成并且完成16个依赖任务
地点：迷いの森
任务详情：走A路线，乘坐小船时故意让船破坏掉，就可达成任务。

31. ハーピーの雛の捕获

触发条件：通关一遍以后
地点：古代神殿の遗迹
任务详情：走A路线打BOSS，一直站在左侧巢穴的上面打，打倒BOSS的同时就会完成任务。

32. 飞龙の卵泥棒

触发条件：通关一遍以后
地点：旧王都の废墟
任务详情：收集12个飞龙蛋。A路线的最后BOSS在损血后会召唤雌龙来帮忙，每打到1只雌龙就会掉落3个蛋，故意拖延时间的话能在一回合内做完任务。

33. ワーム变种の调查

触发条件：通关一遍以后
地点：ウォレスの地下迷宫
任务详情：打A路线的BOSS大甲虫，BOSS会不断产下幼虫，待幼虫结茧后将茧破坏掉，连续破坏5个即可。

34. ミノタウロスの生贽

触发条件：通关一遍以后
地点：ビルバロン地下要塞
任务详情：2分钟内消灭A路线的BOSS。

35. 村娘たちの救出

触发条件：通关一遍以后
地点：死者の城の地下墓所
任务详情：走A路线，救出房间中的3位少女后再打败BOSS。

36. ジニーの开放

触发条件：通关一遍以后
地点：幽灵船の入江
任务详情：走A路线打BOSS时攻击海盗让神灯掉落，然后拿起神灯按□键召唤灯神，成功3次即可。

37. ゴーレムのルーン解读

触发条件：通关一遍以后
地点：忘れられた圣域
任务详情：在不启动石像的前提下击破BOSS。这个任务只能利用哥布林手中的炸弹来逐渐摧毁BOSS，直接攻击它收效甚微。

38. 暗组织干部の过去

触发条件：通关一遍以后
地点：魔法使いの塔
任务详情：独自一人击败A路线的BOSS。进入迷宫前先要在"龙之天国亭"将同伴设定为"合流禁止"。

39. 异世界の调查

触发条件：通关一遍以后
地点：迷いの森
任务详情：装备上任务道具"ゲイザー魂采取装置"后独自前往迷いの森打败A路线的BOSS。

40. ボルガの剑斗士たち

触发条件：通关一遍以后
地点：迷いの森
任务详情：杀死10位角斗士。角斗士在迷いの森B路线中会出现很多，一般刷2次就能凑够数量了。

41. ようせいをたすけて

触发条件：通关一遍以后
地点：—
任务详情：拯救10只被困的妖精。这个任务没什么好特别说明的，接了以后走迷宫就行了。

42. 神殿に潜む邪眼

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务30个
地点：古代神殿の遗迹
任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在"龙之天国亭"将同伴设定为"合流禁止"。

43. 巨人の牢狱

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务33个
地点：ウォレスの地下迷宫
任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在"龙之天国亭"将同伴设定为"合流禁止"。

44. ガーゴイルゲート突破作战

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务36个
地点：ビルバロン地下要塞
任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在"龙之天国亭"将同伴设定为"合流禁止"。

45. 兔との一骑讨ち

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务39个
地点：迷いの森
任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在"龙之天国亭"将同伴设定为"合流禁止"。

46. 苏生反对派

触发条件： 通关一遍并且完成依赖任务40个
地点： 死者の城の地下墓所
任务详情： 2分钟内打败B路线的BOSS。

47. 人造生命の研究

触发条件： 通关一遍并且完成依赖任务42个
地点： 魔法使いの塔
任务详情： 独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

48. 醉いどれ水夫の法螺话

触发条件： 通关一遍并且完成依赖任务44个
地点： 幽灵船の入江
任务详情： 独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

49. 恶魔との契约

触发条件： 通关一遍并且完成依赖任务46个
地点： 忘れられた圣域
任务详情： 独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

50. 神の威光を知らしめよ

触发条件： 通关一遍并且完成依赖任务47个
地点： 旧王都の废墟
任务详情： 独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宫前先要在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

奖杯一览

本作的奖杯难度只能算中等水平，没有什么特别卡人的杯存在，但要白金的话大约需要 100 小时左右，因为所有职业都要打过普通难度，并且至少要有一个职业满级，这些都比较耗时。

ドラゴンズクラウン Dragon's Crown 白金
详情：获得全部奖杯

初任务 The Adventure Begins... 铜杯
详情：完成第一个依赖任务

盗まれた王笏 The Stolen Scepter 铜杯
详情：完成任务“盗まれた王笏”

ルカインの骨 Lucain's Bones 铜杯
详情：入手“ルカインの骨”

地下要塞侦察 Subterranean Subterfuge 铜杯
详情：完成任务“地下要塞侦察”

村娘の失踪 Disappearing Damsels 铜杯
详情：完成任务“村娘の失踪”

持ち去られた宝珠 Royal Orb 铜杯
详情：完成任务“持ち去られた宝珠”

圣域の净化 Purify the Sanctuary 铜杯
详情：完成任务“圣域の净化”

ルーンストーン Rune Stones 铜杯
详情：入手第一块卢文字石

古のドラゴンの研究记录 Draconic Dissertations 铜杯
详情：入手“古のドラゴンの研究记录”

タリスマン Talisman 铜杯
详情：入手第一颗宝珠

全てのタリスマン Talismaster 铜杯
详情：入手全部的宝珠

ファイターエンド Fantastic Fighter 铜杯
详情：用战士通关一次

アマゾンエンド Amazing Amazon 铜杯
详情：用亚马逊通关一次

ドワーフエンド Dazzling Dwarf 铜杯
详情：用矮人通关一次

エルフエンド Epic Elf 铜杯
详情：用精灵通关一次

ウィザードエンド Wondrous Wizard 铜杯
详情：用魔法师通关一次

ソーサレスエンド Scintillating Sorceress 铜杯
详情：用魔女通关一次

ハードクリア Hardcore Hero 银杯
详情：困难难度通关一次

インフェルノクリア Blazing Hero 金杯
详情：地狱难度通关一次

世界の覇者
Vanquisher 铜杯
详情：普通难度下2分钟内打倒最终BOSS

历战の勇者
Conqueror 银杯
详情：困难难度下3分钟内打倒最终BOSS

传说の英雄
The Destroyer 银杯
详情：地狱难度下4分钟内打倒最终BOSS

混沌を征する者
Order to Chaos 金杯
详情：打倒混沌迷宫的隐藏BOSS

街の无法者
Crime and Punishment 铜杯
详情：攻击街上抱着苹果的男子，然后被关进牢里10次

大人买い
Oniomaniac 铜杯
详情：一次性买光店中全部商品

见切りの达人
Unsullied 铜杯
详情：无伤打通一个迷宫

饱くなき探求者
Insatiable Adventurer 铜杯
详情：不回城走遍全部9个迷宫

命の恩人
Savior 铜杯
详情：在联机状态下花钱复活其他玩家

慈悲深き埋葬者
Merciful Fossor 铜杯
详情：在寺院埋葬100句骸骨

敬虔な信徒
Devout Follower 铜杯
详情：在寺院花掉10万块钱

斗技场の伟人
King of the Colosseum 铜杯
详情：在斗技场取得10次第一名

三つ星料理人
Three-star Chef 铜杯
详情：一次料理获得50000分以上

美食家
Gourmand 铜杯
详情：吃遍全部料理

己の高みに至りし者
Paragon 银杯
详情：角色达到99级

胁威の一击
Legendary Strike 银杯
详情：一击就造成10万点伤害

冒险家の境地
Best of the Best 银杯
详情：一次冒险获得500万分数

驱出しコレクター
Novice Art Collector 铜杯
详情：入手1枚插画

见习いコレクター
Dabbling Collector 铜杯
详情：入手5枚插画

アマチュアコレクター
Amateur Collector 铜杯
详情：入手10枚插画

アート爱好家
Art Lover 铜杯
详情：入手15枚插画

三流コレクター
Art Connoisseur 铜杯
详情：入手20枚插画

アート收集家
Amateur Curator 铜杯
详情：入手25枚插画

アートハンター
Art Fiend 铜杯
详情：入手30枚插画

二流コレクター
Art Hunter 铜杯
详情：入手35枚插画

ヘビーコレクター
Art Expert 铜杯
详情：入手40枚插画

アートマニア
Renowned Art Expert 铜杯
详情：入手45枚插画

一流コレクター
Gallery Owner 铜杯
详情：入手50枚插画

ギャラリーオーナー
Museum Owner 金杯
详情：入手全部插画

特别说明

●世界の霸者、历战の勇者、传说の英雄：介于NPC那"捉鸡"的智商，这三个杯建议和朋友联机解。吃个加攻击力的大药后再打，不难解开。

●见切りの达人：选择普通难度携带高等级NPC去打古代神殿の遗迹或ウォレスの地下迷宫的A路线，让NPC去作战，玩家专心回避即可。

●斗技场の伟人：和朋友在斗技场对刷就行。

●三つ星料理人：联机状态下比较容易解，首先料理稀有食材（BOSS的各种肉），调味料能加多少加多少，搅拌2次后再盛出食用。利用稀有食材的冷却时间还可以随便烹饪一下普通食材。联机时因为可以多人同时进行料理，分数很好积攒。

●美食家：打完幽灵船の入江、古代神殿の遗迹、旧王都の废墟这三个迷宫后会出现料理情节。A、B两条路线会出现的食材也不尽相同，大家对照着上文的食材表来进食吧。

●胁威の一击：这个杯听起来很恐怖，但其实有一个所有职业通用的拿法。首先角色的等级要高，至少在90级左右，然后到混沌迷宫刷一把耐久度极低但基础攻击+50%伤害的武器。接着给角色装备2把武器，一把耐久度低的，一把普通的，再带上生命点数为零以及濒死时攻击力提升的装备，同时携带一个加攻击力的大药，独自一人去打ビルバロン地下要塞的A路线。进入迷宫后先死2次然后把自己搞成残血状态，干掉哥布林捡一个炸弹，将武器切换成耐久度低的那一把，接着嗑加攻的大药，然后把炸药对着木箱丢出去即可。假如这样子的伤害值还不够大，也可以先打幽灵船の入江B路线去吃个料理提升攻击力。

●插画相关：游戏中共有57幅插画，其中有50幅是与依赖任务相关的，完成任务就可以获得。还有6张是各个职业通关一遍后就可获得，最后一张是地狱难度通关后获得。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

一周目全角色剧情达成通关约 35 个小时

艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3	エスカ&ロジーのアトリエ～黄昏の空の炼金术士～	日版
	2013年6月27日　本地1人	7140日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

"《黄昏》系列"的第二部作品《艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》发售至今已经过去了将近两个月，期间 Gust 追加了付费 DLC 角色薇儿贝尔和新的付费 DLC 探索区域，玩家可以在追加的剧情里看到薇儿贝尔收复火精灵王的情节，同时还有与前作有关的一些剧情。临近年底便是到了中文版发售的时候，对本作有兴趣但却因为语言问题而望而却步的玩家们不妨尝试一下 Koei Temco 发行的官方中文版。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

系统详解

操作指南

按键	功能
○	对话 / 确定 / 调查
×	取消 / 跳跃
□	区域调查
△	打开菜单

按键	功能
Start	地图移动
Select	课题菜单
左摇杆 / 十字键	移动 / 选择
右摇杆	调整视角

双主角系统

在游戏开始时可以选择主角，分别有艾丝卡和罗杰两个主角可以来选择。

艾丝卡这边和传统"《工作室》系列"风格相近，剧本偏向日常系，氛围较为轻松欢快。

而罗杰这边则是和传统的 RPG 游戏比较相近，剧本比较注重世界观的挖掘，氛围和艾丝卡篇比起来较为沉重。

双主角设定在"《工作室》系列"里还是头一次出现，两个主角线的事件剧情都有差异，这对于喜欢多周目游戏的玩家来说是一个再好不过的消息了。

背包（カゴ）和收纳箱（コンテナ）

背包：主角随身携带的道具包，共有 30 个格子，后期可以通过研究来扩张到 120 个格子，分为材料道具、调合道具和重要道具三个类型。材料道具指的是在采集地采集到的原材料道具，调合道具指的是把材料进行调合之后得到的道具，重要道具则是在游戏流程里获得的道具或调合参考书等不可贩卖的道具。

收纳箱：收纳箱上限为 1374 个格子，回到城镇时会自动把道具放到收纳箱里。材料类的同一道具叠加数量最高为 99 个，超过 99 个的话会自动丢弃旧的素材。

©GUST CO.,LTD.2013 All rights reserved.

探索装备

探索装备指的是在城镇外进行探索时带出去的道具，可以在探索装备栏里进行道具的装备、移动、更换和使用。探索装备需要装备槽才能装备起来，装备槽根据课题的完成度来进行扩张。一开始只有5格，最多可以扩张到25格。

探索装备包括可以对敌人造成伤害或让敌人陷入弱势状态的攻击类道具和用来回复HPMP或提升角色能力的回复辅助类道具，以及像是“天灵の道标”这类与战斗无关，但是在采集或跑大地图时派上用场的道具。

探索装备的使用次数是有限制的，当使用次数为0时回到城镇，使用次数就会恢复。

角色能力参数（ステータス）

LV：该角色现在的等级

NEXT：升级至下一级所需要的经验值

HP：角色的生命值，降低至0时会陷入战斗不能的状态

MP：使用技能时所消费的数值

攻击力：影响到该角色对敌人造成的物理攻击

防御力：影响到敌人对该角色造成的攻击

速度：影响到该角色的行动顺序、回避率和逃跑成功率

耐性：影响到当收到地水火风属性的攻击时所能减轻的程度

课题

男女主角所处的开发班每四个月都有工作分配下来，这便是课题。

课题分为大课题和小课题，课题每次有25个。大课题是主线相关的课题，完成大课题之后向**マリオン**报告之后就能进入自由时间，这时候就能挑战小课题。本作的课题系统是根据课题的完成情况来开启下一课题的，例如说完成了中间的大课题，那么以该大课题为中心，周围3x3范围内的小课题就可以开启，中间9个课题完成之后可以获得奖励，奖励详情可以在课题页面按L1或R1查看。而当完成周围3x3范围的小课题时，最外围的5x5的小课题就全部开启，当完成25个课题时还能获得追加奖励。

TIPS | 炼成出每个队员的初始武器和最强武器后都会有一小段剧情。

在课题菜单的左边图标和右边星星符号可以确认课题的完成度

每四个月的最后15天是进行期末报告的日子，和**マリオン**对话进行期末报告之后这一阶段的所有课题就会结束，没有完成的课题也会被强制结束，然后进入下一阶段，课题列表全部更新。

在课题页面还有奖励页面，按下L1或R1可以进行查看，初期的一些奖励比较难达成，建议留到第9期结束之后再慢慢挑战。

达成课题后向**マリオン**报告可以获得业绩点数奖励，需要注意的是，当剩余天数为0天或超过0天的时候来向**マリオン**报告时，所获得的的业绩点数会减少，而且升级至下一业绩等级的所需点数会增加。

探索

画面左上方的标示注明了现在的日期、课题进行状况以及依赖的完成情况等。在表示的右边有一个时间槽，时间槽共有十个格子，进行材料的采集或战斗时就会消耗时间槽，当十个格子全部消耗完毕时就会自动进入下一天。进行战斗和直接攻击敌人消耗1格，进行采集消耗5格（通过进行研究可以降低到1格），与同伴说话消耗1格，破坏木桶和触发剧情不消耗时间。

进入采集地的大地图之后，区域间移动是不会消耗时间的，直接进入之后什么也不做然后退出该地图也是不会消耗时间。探索地的部分区域是需要用炸弹来炸掉石头或打败魔物才能进入。当地图里有事件或需要打倒的BOSS时，该区域会出现一个感叹号。

在区域地图里可以直接使用□键来进行攻击，当敌人被打中时进入战斗后我方先行攻击，战斗的支援槽会自动涨到第3阶段。同时还能用来破坏场景里的木桶，不会消耗时间，有时候还能拿到采集材料或调合材料。

探索调查

在采集地进行战斗或材料采集时，画面左边的探索槽会积攒，打败敌人（直接使用□键攻击敌人也是一样）时增长30%，采集材料时增长25%，与队友说话时增长10%，最多可以积攒到200%。只要玩家没有走出大地图，探索槽是可以在该采集地的任意区域使用的，走出大地图前往下一采集地时要重新开始积攒。

当探索槽积攒到100%时，按下十字键←键或↓键或→键就可以进行探索调查。

探索调查名称	内容
遗物发现	得到调合道具，可以和“遗物变异”一起使用
强敌遭遇	与强大的魔物战斗，有三种等级可供选择
采取分担	采集该区域的所有材料，不消耗时间，游戏初期最实用的探索调查，可以和“采取数变异”或“希少材料变异”一起使用
采取数变异	一个采集点的道具采集数增加
希少材料变异	在采集点所采集到的素材等级提升
遗物变异	强化通过“遗物发现”得到的道具
战斗变异	战斗获得的材料和经验值增加
土地变异	该采集地的魔物等级提升
资料发现	得到过去时代的资料，拿到的资料登陆在图鉴里
レシピ发现	发现调合道具的参考书

各探索区域的探索调查

区域名	遗物发现	强敌遭遇	采取分担	采取数变异	希少材料变异	遗物变异	战斗变异	土地变异
黄昏を迎える森								
森の入り口	○	○	○	○	–	–	–	–
集落に続く道	–	○	○	–	○	○	–	–
広场の迹	○	○	○	–	–	–	○	–
朽ちかけた集落	–	○	○	–	–	–	○	○
森の要所	○	○	○	–	–	–	–	○
森の要所・空き家(上)	○	○	○	–	–	–	–	–
森の要所・空き家(下)	○	○	○	–	–	–	–	–
古き街道								
北へ向かう道	○	○	○	○	–	–	–	–
役终えた关所	○	○	○	–	○	–	–	–
旧街道市场	○	○	○	–	–	–	–	–
失われた道	○	○	○	–	–	–	–	–
缓い登り坂	○	○	○	–	–	–	○	–
街道の野营地	–	○	○	○	–	–	–	○
南方の遗迹								
遗迹の入り口	○	○	○	–	–	–	–	○
第一区画	○	○	○	–	○	–	–	–
第二区画	○	○	○	–	–	○	–	–
第三区画	○	○	○	–	–	–	○	–
遗迹の中庭	○	○	○	–	–	–	○	–
遗迹祭坛前	○	○	○	–	–	–	–	○
崩壊した祭坛	○	○	○	○	–	–	–	–
高台の森								
高台の入り口	○	○	○	–	–	–	–	○
庭园游步道	○	○	○	○	–	–	–	–
工房前庭园迹	○	○	○	–	○	–	–	–
工房前庭园迹・地下室	○	○	○	–	–	–	–	–
工房前庭园迹・地下室・奥	○	○	○	–	–	–	–	–
实りの里庭	–	○	○	○	○	–	–	–
废屋の住处	–	○	○	–	–	–	○	○
涸れ行く平原								
平原の小川	○	○	○	–	–	–	○	–
土混じりの湖	○	○	○	○	–	–	–	–
集落の仓库	○	○	○	–	○	–	–	–
辺境の集落	○	○	○	–	–	○	–	–
辺境の集落・仓库	○	○	○	–	–	○	–	–
集落の井戸	○	○	○	–	–	–	–	–
集落の井戸・枯れ井戸	○	○	○	–	–	–	–	–
集落の井戸・枯れ井戸・奥	○	○	○	–	–	–	–	○
见舍てられた水源								
河川迹の高台	○	○	○	–	○	–	–	–
二つの古池	–	○	○	–	○	–	–	○
大河の漂着迹	○	○	○	○	–	–	–	–
途切れた小川	○	○	○	–	–	–	○	–
森の大水源	–	○	○	–	–	○	○	–
水源の海	○	○	○	–	–	–	○	–
ホムンクルスの集落	○	○	○	–	–	–	–	–
スラグの墓所								
墓所の入り口	○	–	○	○	–	○	–	–
地下への回廊	–	○	○	–	–	○	○	–
墓所の中层	○	○	○	–	–	–	–	–
大回廊	○	○	○	–	○	–	–	–
废弃场	○	○	–	–	–	–	○	○
墓所の下层	○	○	○	–	–	○	–	–
墓所の中枢	○	○	○	–	–	–	–	–
宝物库	○	○	○	–	–	–	○	–
热せられた荒野								
荒野の入り口	○	○	○	○	–	–	–	–
灼热の川	○	○	○	–	○	–	–	–
红莲の崖	○	○	○	–	–	○	–	–
烟吹く荒地	○	○	○	–	–	–	○	–
炎の泉	○	○	–	–	–	○	–	○
龙の巣								
龙の尻尾	○	○	○	–	–	–	–	○
龙の胴体	○	○	○	○	–	–	–	–
龙の左翼	○	○	○	–	–	○	–	–
龙の右翼	○	○	○	–	–	–	○	–
龙の头	○	○	○	–	○	–	–	–
悠久のラボラトリ								
地下への入り口		○	○	–	–	○	–	–
用水施設	○	○	○	○	–	–	–	–
资材置き场	○	○	○	–	○	–	–	–
研究所迹・中层		○	○	–	–	○	–	○
研究所迹・最下层	○	○	○	–	–	–	–	○

各探索区域的探索调查

区域名	遗物发现	强敌遭遇	采取分担	采取数变异	希少材料变异	遗物变异	战斗变异	土地变异
悠久のラボラトリ								
花の小径	○	○	○	–	–	–	–	–
药草园	○	○	○	–	–	–	–	–
悠久の工房	○	○	–	–	–	–	○	–
西の果て(世界の果て)								
一合目	–	○	○	–	–	○	–	–
二合目	○	○	○	–	–	–	–	–
三合目	○	○	○	○	–	–	–	–
迷の构造物・下层	○	○	○	–	○	–	–	–
迷の构造物・上层	–	○	○	–	○	○	–	–
暮れの道程	–	○	○	–	–	–	○	○
黄昏の道程	○	○	○	–	–	–	–	–
果ての果て	○	–	–	–	–	○	–	–
空中遗迹								
第1个区域	○	○	○	○	–	–	–	–
第2个区域	○	○	○	○	–	–	–	–
第3个区域	○	○	○	–	○	–	–	○
第4个区域	○	○	○	–	–	○	○	–
第5个区域	–	–	–	–	–	–	–	–
落下した空中遗迹								
第1个区域	○	○	○	–	–	○	–	○
第2个区域	○	○	○	–	–	○	–	○
第3个区域	○	○	○	–	–	○	–	–
第4个区域	○	○	○	○	○	–	–	–
第5个区域	○	○	–	–	○	○	○	–

各地可获取遗物一览

各地可获取遗物一览

采集地	遗物名	调和道具名
黄昏を迎える森	弹ける爆弹	クラフト
	系	コルセイト织维
	布	布の切れ端
	木の板	アルゲマイン板
古き街道	木の板	アルゲマイン板
	系	コルセイト织维
	布	布の切れ端
	药の小瓶	ヒ–リングサルブ
	爆弹	フラム
	何かの粉	风邪知らずの粉
南方遗迹	爆弹	フラム
	弹ける爆弹	クラフト
	药の小瓶	ヒ–リングサルブ
	木の板	アルゲマイン板
	布	布の切れ端
	冷たい爆弹	レヘルン
	奇妙な物体	压缩スプレ–/冻る气体
枯れ行く平原	金属	アイアンボ–ド
	木の板	アルゲマイン板
	调和素材	ガラスの棒
	古びたツボ	お手制陶器
	重なった布	マルチパッチ
	ビリビリの纸	蓄电纸
	ビリビリの石	ドナ–スト–ン
	不思议な矿石	生きてる弹岩
	药の入った杯	生命の杯
高台の森	何かの粉	风邪知らずの粉
	木の板	アルゲマイン板
	重なった布	マルチパッチ
	药の小瓶	ヒ–リングサルブ
	布	布の切れ端/痛み止めバンド
	爆弹	フラム
	手袋	レザ–グロ–ブ
	小さな布袋	アロマポ–チ
见舍られた水源	奇妙な物体	谨制沉默香/冻る气体
	冷たい爆弹	レヘルン
	魔法の道具	ラ–ヴァキュ–ブ
	装饰品	イクシ–ドベルト
	指轮	水晶の指轮
	布	痛み止めバンド
	药ビン	万药の瓶诘め
	药の入った杯	生命の杯

TIPS | 在从采集地的小区域里退出来时会消耗1天的时间，但是如果是在时间槽归零的状态下进出小区域的话不会消耗时间。

各地可获取遗物一覧		
采集地	遗物名	调和道具名
スラグの墓所	药ビン	万药の瓶诘め
	药の入った杯	生命の杯
	布	痛み止めバンド
	纸	多重の纸板
	药品	スラグのエッセンス
	石像	スラグの护身像
	ぼうし	兽の耳あて
	日用品	マジカルペイント
	魔法の道具	天空の水瓶
热せられた荒野	魔法の道具	ラ－ヴァキュ－ブ / シルフィの魔眼
	不思议な系	魔法の织维
	装饰品	エンゼルリボン
	调和素材	ガラスの棒
	日用品	マジカルペイント
	金属の块	メルト铁钢
	奇妙な物体	灼热の心脏 / ジ－ゲルナゲット
龙の巢	きれいな宝石	深绿の宝石
	小さな药ビン	开眼の目药
	魔法の道具	大巨人の铁槌
	奇妙な物体	ジ－ゲルナゲット / 愈しの浮云
	魔除け	黄昏の魔除け
	金属の块	メルト铁钢
	石像	スラグの护身像
	药の小瓶	リフュ－ル软膏
悠久のラボラトリ	魔法の道具	シルフィの魔眼 / 守护女神の盾
	奇妙な物体	灼热の心脏
	药の小瓶	リフュ－ル软膏
	危险な小瓶	ポリフォニ－毒瓶
	小さな药瓶	龙の秘药
	不思议な系	魔法の织维
	小さな药ビン	开眼の目药
	透明な液体	天然エキス
西の果て（世界の果て）	小さな药瓶	龙の秘药
	药の小瓶	リフュ－ル软膏
	透明な液体	天然エキス / メディカ溶液
	不思议な石板	月のタブレット
	书物	探宝のグリモア
	魔法の道具	守护女神の盾
	魔除け	黄昏の魔除け
空中遗迹	奇妙な物体	愈しの浮云
	透明な液体	メディカ溶液
	きれいな宝石	深绿の宝石
	书物	探宝のグリモア
	危险な小瓶	ポリフォニ－毒瓶
	贵重な药品	エリキシル剂 / エリキシル源药（使用探索调查"遗物变异"加道具"探宝のグリモア"才能出现）
落下した空中遗迹	奇妙な物体	愈しの浮云
	小さな药瓶	龙の秘药
	きれいな宝石	深绿の宝石

依赖

在"总务オフィス"和ソ－ル说话就可以接受依赖委托，依赖的报酬是业绩点数和点心。依赖列表每十天更新一次。依赖的到期时间和课题是一样的，当进行了期末报告之后，玩家手上的所有依赖都会被取消，哪怕是已经完成的依赖。

依赖分为调合类、采集类和讨伐类三种，调合类就是要求玩家进行某些道具的调合，采集类要求提交原材料素材，讨伐类需要玩家去打倒指定的敌人。

业绩点数可以用来提升业绩等级，提升业绩等级可以进行更高一层的研究活动。

ホムンクルス

完成依赖的报酬除了业绩点数之外还有点心，点心除了可以用来进行调合之外，还能交给"总务**オフィス**"的**ホムンクルス**进行道具的复制。可复制的道具分成五个种类，所消耗的点心也分成了五个种类。复制的个数至少为1个，最多可以复制9个。复制1个道具需要消耗1个点心，复制道具所消耗的时间根据道具的等级和稀有度而产生变化。如果嫌复制时间太长，那么可以在委托列表里支付额外的点心来缩短复制时间。

可复制的次数一开始只有三次，后期可以使用研究来扩展到十次。

如果想复制大量的道具但是又担心花费时间太长的话，建议一次复制少数，然后多次进行委托，同一种道具可以同时进行复制，哪怕是全部委托复制同一种道具也不成问题。

分解

在采集地通过探索调查获得调合道具后，回到工作室可以选择是否分解这些道具，如果有目前手上的参考书尚未记录的调合道具，分解之后就可以进行该道具的调合了。分解的道具等级和效力越高，分解后所获得的的材料就越好。如果选择不分解的话，该道具就会被收到收纳箱里。

研究

研究恐怕是游戏初期最烧钱的一个系统，玩家可以通过研究来加强调合或战斗时的各种效果，研究所需要的不仅仅是钱，该需要达到一定的业绩等级。

研究标题	费用	内容	习得条件
收纳术の入门	1000	增加背包的容量，增加至80格	业绩等级1
收纳术の哲学	5000	增加背包的容量，增加至100格	业绩等级2，需事先研究"收纳术の入门"
收纳术の神话	15000	增加背包的容量，增加至120格	业绩等级5，需事先研究"收纳术の哲学"
采取の知恵	1000	采集时间减少	业绩等级1
采取の英知	5000	采集时间减少	业绩等级2，需事先研究"采取の知恵"
采取の创造	10000	采集时间减少	业绩等级5，需事先研究"采取の英知"
早足の法则	2000	大地图的移动时间减少	业绩等级1
速步の天则	5000	大地图的移动时间减少	业绩等级2，需事先研究"早步の法则"
冒险术学习	10000	提高等级上限	业绩等级1，需完成第9期的大课题
冒险术研究	20000	提高等级上限	业绩等级4，需事先研究"冒险术学习"
冒险术究明	30000	提高等级上限	业绩等级5，需事先研究"冒险术研究"
战斗术基础研究	3000	提升战斗经验值	业绩等级1
地上战术研究	5000	提升战斗经验值	业绩等级2，需事先研究"战斗术基础研究"
空中战术研究	10000	提升战斗经验值	业绩等级4，需事先研究"地上战术研究"
炼金术基础研究	3000	提升调合经验值	业绩等级1

TIPS | 在采集地里使用"天灵の道标"返回工作室会消耗1天时间，而在大地图上使用"天灵の道标"则不会消耗时间。

研究标题	费用	内容	习得条件
四大元素研究	5000	提升调合经验值	业绩等级 3，需事先研究“炼金术基础研究”
第五元素研究	10000	提升调合经验值	业绩等级 5，需事先研究“四大元素研究”
攻击连携研究	5000	强化支援攻击	业绩等级 3
防御连携研究	5000	强化支援防御	业绩等级 3
特殊连携研究	10000	强化特殊支援	业绩等级 4
调合行动学习	1000	调合・炼成 CP 上升	业绩等级 1
调合行动研究	2500	调合・炼成 CP 上升	业绩等级 2，需事先研究“调合行动学习”
调合最善行动论	5000	调合・炼成 CP 上升	业绩等级 5，需事先研究“调合行动研究”
素材潜力学习	2500	调合・炼成 PP 上升	业绩等级 1
素材潜力研究	5000	调合・炼成 PP 上升	业绩等级 2，需事先研究“素材潜力学习”
秘めし力の解放论	10000	调合・炼成 PP 上升	业绩等级 5，需事先研究“素材潜力研究”
爆弾の学习	3000	炸弹类道具奖励加成	业绩等级 1
爆弾の研究	5000	炸弹类道具奖励加成	业绩等级 2，需事先研究“爆弾の学习”
爆弾への探求	10000	炸弹类道具奖励加成	业绩等级 5，需事先研究“爆弾の研究”
药品の学习	3000	药品类道具奖励加成	业绩等级 1
药品の研究	5000	药品类道具奖励加成	业绩等级 2，需事先研究“药品の学习”
药品への探求	10000	药品类道具奖励加成	业绩等级 5，需事先研究“药品の研究”
魔法の道具の学习	3000	魔法类道具奖励加成	业绩等级 1
魔法の道具の研究	5000	魔法类道具奖励加成	业绩等级 2，需事先研究“魔法の道具の学习”
魔法の道具への探求	10000	魔法类道具奖励加成	业绩等级 5，需事先研究“魔法の道具の研究”
食品の学习	1000	食品类道具奖励加成	业绩等级 1
食品の研究	2500	食品类道具奖励加成	业绩等级 2，需事先研究“食品の学习”
食品への探求	5000	食品类道具奖励加成	业绩等级 5，需事先研究“食品の研究”
中间材料学习	1000	中间材料效力上升	业绩等级 1
中间材料研究	2000	中间材料效力上升	业绩等级 2，需事先研究“中间材料学习”
中间材料探求	3000	中间材料效力上升	业绩等级 5，需事先研究“中间材料研究”
装饰品学习	3000	装饰品奖励加成	业绩等级 1
装饰品研究	5000	装饰品奖励加成	业绩等级 2，需事先研究“装饰品学习”
装饰品探求	10000	装饰品奖励加成	业绩等级 5，需事先研究“装饰品研究”
ホムの说得论法	3000	ホムンクルス的委托次数增加	业绩等级 1
ホムのなかよし论	7000	ホムンクルス的委托次数增加	业绩等级 3，需事先研究“ホムの说得论法”
ホムとのともだち论	15000	ホムンクルス的委托次数增加	业绩等级 4，需事先研究“ホムのなかよし论”
先手必胜ロジカル	2500	在探索地按□键攻击敌人时，攻击判定范围增加，比队伍等级低的魔物不用战斗直接会被打到。习得该研究之后直接遭遇等级比队伍低的敌人时直接会进入先制攻击的优势状态	业绩等级 3
素材を活かす技法	2500	习得调合技能“素材强化”	业绩等级 4
一を全てにする方法	5000	习得调合技能“全てを注ぐ”	业绩等级 5，需事先研究“素材を活かす技法”
小走りの黄金律	5000	提升移动速度	业绩等级 1，二周目之后出现
架空の世界论	100000	继承上一周目的探索装备	业绩等级 1，二周目之后出现

城镇

在城镇里按下START键可以迅速移动到想去的地方，有事件的话地点名旁边会多出一个红色的感叹号。如果是角色事件的话，感叹号旁边会加上一个角色的Q图头像。一周目时每进行完一次调合或炼成之后最后就按一次START键查看一下有没有新的事件，本作的部分奖杯就是和城镇里的各种小事件有关的。在城镇里触发事件不会消耗时间。

商店

在城镇里共有三个商店，每一期课题结束之后都会追加新商品和新的参考书。**デュ－ク**的店在酒馆，主要进行食材的贩卖，**カトラ**的店位于市街，主要进行杂货的贩卖，**ニオ**的店位于**リンゴハウス**里，主要进行药材的贩卖。

在购买栏里，有些材料左边会标注“近”，表示该商品现在没货，在30天以内会进行补货。参考书和贵重材料旁边会标注“限”表示该商品售出之后就无法进行补货。

材料

在背包或收纳箱里可以观看采集到的材料的详细信息

炼金LV：主要用来体现材料的汲取难度的等级数值。

效力：效力越高，依附在道具上的组合效果就越强

属性值：把材料投入进去时累加的数值

影响属性：把材料投入进去后对该素材本身属性值所造成的影响

活动费

活动费是在每个月的第一天发给玩家的活动经费。活动经费是根据玩家的业绩等级、上一个月获得的业绩点数、调合炼成次数、使用过的道具来进行计算的。在工作室的账簿里可以查看前几个月的活动费分配情况。

TIPS | 在取消依赖之前建议先存档，取消依赖容易遇上死机BUG。

调合＆炼成

调合是在工作室中央的炼金炉进行的。炼成需要等到第3期时才能开启。调合和炼成的方法是一样的。

首先，选择想要制作的道具，但是如果炼金等级不够的话道具就没法进行调合。

接下来选择调合的原材料，根据原材料属性的不同，最后制作出来的道具属性也会有不同的效果出现，部分道具的调合是需要先进行其他材料的调合才能进行的。

选择好材料之后选择「材料を投入する」，这时需要消耗时间来让它进行调合。

CP：合成道具所需要的Cost，在投入材料道具时，道具右边注明了要消耗的CP值，如果剩余的CP值小于投入某一材料所需的CP值，那么该材料的属性值就不会计算在内。CP的计算方法为炼金调合等级+10，同时还能通过研究或调合技能来进行增加。

炼金等级：道具的等级，当调合等级小于该等级时就无法进行调合。在调合时，道具的等级就会转换成CP。

效力：影响到攻击类道具的威力和武器攻击力的数值

属性值：道具本身的属性值，当该道具作为调合材料来进行使用时就会影响到目标道具的属性数值。当把道具的属性值提升到一定阶段时，探索装备和战斗装备就会发现一些效果，每个道具发现效果所需要的属性值都是不一样的。同时能够发现的效果最多只有四个，有时候同一属性的不同阶段会有不一样的效果，这时候会优先选择所需属性值较高的效果。有时候属性值较低的时候才能发现效果，高了反而无法发现效果。

影响属性：道具的属性，地水火风四种属性至少会有一种附加在道具上

使用回数：大于等于1的数值，只有在攻击类道具、回复类道具和部分特殊道具上才会有，当从探索地回到城镇时所消耗的数值会恢复如初

装备槽，最小为1格，最大为5格，当该道具为探索装备时才会有这一栏，一般的材料或装备品是没有装备槽的

效果：最少为0个，最多为4个，当该道具作为战斗装备或探索装备来使用时才会产生效果

特性：道具本身特有的性能，能够影响调合道具的属性或潜力，部分材料还有属性奖励之类的特性，由于特性是材料道具本身特有的能力，所以当该道具作为素材来使用时无法继承道具的特性。

潜力：指的是道具的潜在能力，在进行调合时材料的潜力就能够转移到调合道具上。调合完成之后道具所能继承的潜力只有三个，继承潜力则需要PP值，PP值需要提高炼金等级获得调合技能或进行研究来提升。而当材料里有两个性质相同而等级不同的潜力时，两个潜力就会合二为一自动合成。例如“破坏力增加”和“破坏力增加+”这两个潜力合成时就会变成“大きな破坏力”，效果为“破坏力增加”×“破坏力增加+”。潜力合成前提是这两个潜力是效果是等级相近的，效果相差比较悬殊的潜力是无法进行合成的。性质与调合出来的道具相差甚远的潜力是无法继承的，例如炸弹类的“クラフト”就无法继承“回复力增加”这类潜力。

战斗

在探索地和剧情里会遇到各种各样的敌人，在探索地里遇到敌人时如果提前使用□攻击敌人的话就能够在我方有利的情况下进入战斗。战斗必定会消耗1格时间槽，逃跑也必定会消耗1格时间槽，而且该敌人不会在地图上消失。

队伍的交替

在战斗里我方队伍最多可以有六人参战，前卫三人后卫三人，前卫三人分别站在三个不同的方向，每个前卫队员分别对应一个后卫队员，在战斗里可以进行一个前卫人员和一个后卫的交替，队员的交替不会消耗回合数，重复进行几次交替都没有问题。当前卫队员进入战斗不能状态时，后卫的队员会自动进行交替。

支援系统

在战斗时进行攻击或使用道具时，画面右边的支援槽会增加，支援槽的上限是9阶。消耗支援槽可以进行支援攻击或支援防御。

支援攻击的前提是支援槽的在1阶段以上，在某一角色结束攻击前，按下画面里角色对应的按键时，该角色就会上前进行支援攻击，同一角色不能够在同一回合下进行两次支援攻击。支援防御则是在敌人攻击前按下画面里角色对应的按键，该角色就会上前为同伴进行防御。进行支援攻击需要消耗1阶段的支援槽，支援防御只消耗一半的支援槽。后卫的角色也可以进行支援防御，不过对象只有该对角色对应的前卫角色，而且进行支援防御之后后卫的角色会自动替换到前卫来。

在游戏中期会习得特殊支援攻击，当连续使用支援攻击使攻击输出倍率达到200%以上时，下一个进行支援攻击的角色就能使用特殊支援攻击。如果是后卫的角色使用了特殊支援攻击，那么发动之后该角色就会自动更换至前卫位置。

必杀技

当角色等级达到30级时就能够习得必杀技，这时候战斗画面的角色头像左边会多出一个必杀技槽，当必杀技槽积攒到MAX时就能够发动必杀技。必杀技槽的积攒可以通过攻击、使用技能和进行支援攻击、支援防御来进行。结束战斗时必杀技槽会自动归零，所以平时也就不要藏着掖着了。需要注意的是，罗杰和艾丝卡没有必杀技。

如果队伍全灭的话不会GAME OVER，而是会强制退出探索地并消耗1天的时间。

战斗图标	内容
攻击	使用武器来进行攻击
アイテム	只有罗杰和艾丝卡才有的图标，使用探索装备里的道具
ダブルドロー	只有罗杰和艾丝卡才有的图标，需要在两人都在队伍里(且未陷入战斗不能状态)以及支援槽在1阶以上时才能使用，选择罗杰和艾丝卡探索装备里的攻击道具，然后在其中一人使用道具时发动另一人的支援攻击，就能够发动双重道具攻击，这时候第二个道具的威力要比一般情况下发动时要有所提升。在发动双重道具攻击前也可以先使用其他队友的支援攻击来提升攻击输出倍率，提高道具的伤害值。
スキル	使用角色固有的技能，需要消耗MP
移动	移动角色的位置
待机	原地不动
逃げる	逃离战斗，速度越高的角色逃跑成功率越大，BOSS战无法逃跑

TIPS | 用必杀技作为最后一击时的演出和平时用必杀技时的演出不一样。

周目继承要素

通关后读取通关存档就可以进入二周目，可继承要素为

●角色所装备着的战斗装备

●所持金钱，投入研究的费用折算成钱返还回来，上限为 999999

●调合技能，通过研究习得的“素材强化”和“全てを注ぐ”除外

●角色所装备着的探索装备，需要在第 5 期时通过研究“架空の世界论”才能拿回来

攒钱秘籍

1、首先合成“蒸留水”。

材料：任意液体＋“潜力：高价”的纸类＋任意布类＋“银色の巢”（潜力：高值＋＋，在“黄昏を迎える森”可以采集到）

得到附带“潜力：高级品”、“潜力：高价＋＋”的“蒸留水”。

2、合成“ゼッテル”。

材料：“青叶の诘め草”（潜力：高价＋，在“スラグの墓所”可以采集到）＋任意植物＋刚刚合成好的“蒸留水”

得到附带“潜力：プレミア价格”的“ゼッテル”。

3、用合成得到的“ゼッテル”再去合成一次“蒸留水”。

材料：任意液体＋刚刚合成的“ゼッテル”＋“潜力：高价＋”的布类＋“银色の巢”

得到附带“潜力：プレミア价格”、“潜力：稀少な逸品”的“蒸留水”。

4、最后再合成一次“蒸留水”。

材料：刚刚合成的“蒸留水”＋任意纸类＋任意布类＋“银色の巢”

得到附带“潜力：プレミア价格”、“潜力：稀少な逸品”、“潜力：高值＋＋”的“蒸留水”。

5、把最后得到的“蒸留水”拿去合成“魔法の织维”。

材料：“金色の系毛”（在“见舍てられた水源”可以采集到）＋任意调和材料＋任意线类＋最后合成好的“蒸留水”

得到附带“潜力：プレミア价格”、“潜力：稀少な逸品”、“潜力：高值＋＋”的“魔法の织维”，使用合成技能一次最多可以拿到 6 个，1 个可以卖 6000 多金币，全部卖掉可以赚 3 万多金币。

角色技能介绍

CHARACTER INTRODUCTION

ESCHA MALIER

エスカ・メーリエ Age:15 Height:158cm BloodType:O

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：单体攻击

技能名称	技能效果
エ－テルシュ－ト	对敌人进行物理攻击，并让敌人动作延迟，对象为单人
エ－テルスピア	对敌人进行物理攻击，并让敌人下一回合的行动顺序延迟，对象为直线
プロテクション	五回合内自身的所有能力数值上升
超元气	使用道具后的延迟时间缩短，一定几率回避战斗不能状态
古き炼金术の知惠	使用道具时道具的效果强化
ハ－ドガ－ド	强化支援防御，减轻 50% 的伤害

CHARACTER INTRODUCTION

LOGIX FICSARIO

ロジックス フィクサリオ Age:18 Height:173cm BloodType:A

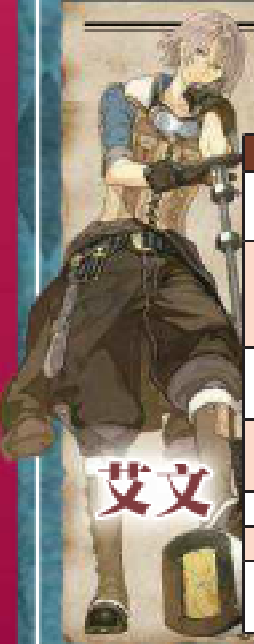
支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：中范围集体攻击

技能名称	技能效果
ハイストライク	进行暴击率高的物理攻击，对象为单人
デュアルブラスト	对敌人进行物理攻击，轮到罗杰的下一回合之前的回合会进行连续攻击。对象为单人
フラッシュカット	对敌人进行物理攻击，对象为小范围
分析能力	命中率和暴击率上升
リ－ダ－シップ	进行支援攻击和支援防御时的效果上升
スタンブロウ	进行支援攻击时，被攻击对象的行动顺序稍微往后推移
ハ－ドガ－ド	强化支援防御，减轻 50% 的伤害

CHARACTER INTRODUCTION

AWIN SIDELET

アウィン サイドレット Age:20 Height:175cm BloodType:B



初期入队

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：单体攻击

技能名称	技能效果
ダブルインパクト	对敌人进行物理攻击，并让敌人攻击力低下，对象为单人
スパ－クピッタ－	对敌人进行风属性的攻击，一定机率让敌人弱体化，对象为限时类小范围，使用一次可发动两次
ブレクインパクト	对于敌人进行物理攻击，下一次攻击的伤害率提高 10%，对象为单人
打击マスタ－	暴击时的伤害补正上升，使用技能后的待机时间减少
整备士の心得	行动时 HP 恢复，当位居后卫时恢复量增加
ハ－ドガ－ド	强化支援防御，减轻 50% 的伤害
－スパイラル	必杀技，对敌人进去强力的物理攻击，对象为单人

CHARACTER INTRODUCTION

THREIA HAZELGRIMM

スレイア ヘーゼルグリム Age:26 Height:167cm BloodType:B

第2期or第3期入队

支援攻击类型：小范围集体攻击
特殊支援攻击：单体攻击，附带全能力参数降低效果

技能名称	技能效果
ロ－ズスパイク	对敌人进行物理攻击，并让敌人的攻击力下降，对象为单人
アナライズ	对敌人造成水属性的攻击，下一次攻击的伤害值大幅度提升，对象为单人
ディスコ－ド	对敌人进行物理攻击，并让敌人的暴击机率下降
研究者の意志	异常状态效果减轻，回避率上升
铁壁ボディ	受到物理攻击时伤害减轻，延迟行动顺序的攻击也完全无效化
ハ－ドガ－ド	强化支援防御，减轻 50% 的伤害
ヒスカラミティ	对敌人进行物理攻击，同时附加能力参数降低状态，对象为敌人全体
エンシエントジエム	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人

TIPS | 调查城镇内的木桶，艾丝卡和罗杰会念出“たる”两个字，每个木桶的念法都是不一样的。

CHARACTER INTRODUCTION

LUCILLE ERNELLA

ルシル　エルネラ　Age:14 Height:145cm BloodType:A

露希尔

第4期入队

支援攻击类型：小范围集体攻击
特殊支援攻击：中范围集体攻击

技能名称	技能效果
バイタルチェック	回复我方一人的HP，同时也能回复战斗不能状态，回复量和攻击力成正比
インジェクション	对敌人进行水属性攻击，支援槽上升速度加快，对象为单人
メディカルシャワー	回复我方前卫全员的HP，下一回合等待时间缩短，回复量和攻击力成正比
がんばりや	异常状态效果减轻，一定几率回避战斗不能状态
小动物的感觉	不容易被敌人攻击，逃跑成功率上升
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
メディスンブレイク	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人

CHARACTER INTRODUCTION

REYFER LUCKBERRY

レイファー　ラックベリー　Age:32 Height:178cm BloodType:AB

雷法

第2期or第3期入队

支援攻击类型：小范围集体攻击
特殊支援攻击：单体攻击，附带提高道具掉落率效果

技能名称	技能效果
ワイドショット	对敌人进行两次物理攻击，对象为中范围
ドラゴンブレス	对敌人进行火属性攻击和物理攻击，对象为单人
バスターキャノン	对敌人进行火属性攻击和物理攻击，对象为直线
冒険家の目利き	道具入手率上升，金钱入手率上升
ロマン主义者	在HP减少至濒临战斗不能的状态时，回避率和命中率上升
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
ガンズカーニバル	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人

CHARACTER INTRODUCTION

LINCA

リンカ　Age:24 Height:160cm BloodType:A

第4期大课题完成后入队

林卡

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：中范围集体攻击

技能名称	技能效果
クラックショット	对敌人进行土属性的攻击，一定几率让敌人陷入延迟状态，范围为直线
ウォースマッシュ	对敌人进行物理攻击，一定几率让敌人陷入弱体化状态，范围为中范围
アークブレイク	对敌人进行物理攻击，并让敌人的速度下降，范围为大范围
フィジブルブロウ	对敌人进行物理攻击，敌人残留的HP越少，攻击力越大，范围为单人
ヴァルキリア	容易成为敌人的攻击对象，发生暴击时的伤害补正上升
强化筋肉	暴击发生几率上升，所受到的物理伤害减少
スタンブロウ	进行支援攻击时，被攻击对象的行动顺序稍微往后推移
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
グラビティクロス	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人

前时代资料入手方法

前时代资料的入手需要用到探索调查的“资料发现”，前时代资料的收集不会影响奖杯。

资料名称	入手地点
コルセイト	“黄昏を迎える森”的“森の要所”小屋里
未开发地方调查局	“黄昏を迎える森”的“森の要所”小屋里
气球	“古き街道”的“旧街道市场”
古式炼金术	“悠久のラボラトリ”的“花の小径”
公式炼金术	“古き街道”的“失われた道”
炼成器	“高台の森”的“工房前庭园迹”的地下室，在进入第一个房间之后继续往左走才能进入
分解机	“高台の森”的“工房前庭园迹”的地下室，在进入第一个房间之后继续往左走才能进入
飞行船	“古き街道”的“旧街道市场”
ホムンクルス	“见舍てられた水源”的“ホムンクルスの集落”
魔物	“古き街道”的“失われた道”
精灵	“高台の森”的“工房前庭园迹”的地下室，在进入第一个房间之后继续往左走才能进入
スラグ	“スラグの墓所”的“墓所の中层”
水源のケモノ	“枯れゆく平原”的“集落の井戸（地上）”
墓所の巨人	“スラグの墓所”的“墓所の中枢”
龙	“枯れゆく平原”的“集落の井戸（涸れ井戸）”，在第6期才能进入，拿到石板碎片的那一个区域
谜の新生物	“悠久のラボラトリ”的“花の小径”
遗迹	“枯れゆく平原”的“集落の井戸（地上）”
龙の巣	“スラグの墓所”的“墓所の中枢”
世界の果て	“见舍てられた水源”的“ホムンクルスの集落”
未踏遗迹	“悠久のラボラトリ”的“药草园”
遗物	“悠久のラボラトリ”的“药草园”

流程攻略

罗杰线和艾丝卡线的主线流程是一样的

第1期

开场的一段剧情之后艾丝卡入队，这时可以打开菜单观看背包、战斗装备、角色状态和图鉴。来到广场见到迪克，剧情之后穿过市街来到苹果园触发剧情，然后前往气球发射场，然后回支部。

剧情之后进入工作室，日记簿可以用来存档读档、系统设置和进行 BGM 的调整，中间的炼金炉用来进行材料的调合，沙发用来调整时间的进行进度，最多可以进行至 10 天后。走出工作室，发表第 1 期的课题。剧情之后往下走触发剧情，进行探索装备的讲解，剧情后回到工作室，进行调合的教学。教程结束之后艾文入队，去酒馆和市街可以触发剧情，可以在这两个地方进行道具的买卖。

走出大地图，前往黄昏を迎える森，进入之后进入战斗教程，前往最深处地图就能够采集到课题所需要的材料了，回到工作室做出风车部件然后拿给克洛涅，回来报告之后第 1 期的大课题就算完成了，接下来就进入自由时间，可以去挑战小课题。开启新的探索地古き街道，依赖系统开启。

最后剩下的 15 天是进行报告的时间，在 15 天以内和マリオン说话进入第 2 期。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
部品の纳品	100	将风车部件送到克洛涅处
ニオのお店	50	在ニオ的店里购买“新婚さんの心得”即可
期课：调合	50	进行 3 次调合
调合の基本	50	调合“中和剂・赤”
期课：战斗	50	进行 8 次战斗
期课：采取	50	进行 15 次采集
街道の打倒	40	在“古き街道”打倒“新绿のスピリット”和“毒の实モモンガ”
缓い上り坂	50	在“古き街道”的“缓い上り坂”进行素材采集
街道の整备	30	在“古き街道”采集材料 5 次
驱け出し调查员	30	冒险者等级提升至 LV8
先制攻击のススメ	20	进行 5 次先制攻击，也就是使用□键攻击敌人进入战斗 5 次
オオカミのおさ	40	在“黄昏を迎える森”打倒フレッシュイ－タ－
森の切り裂き虫	40	在“黄昏を迎える森”打倒シザ－ビ－スト
攻击用アイテム	30	使用 5 次“クラフト”
探索装备の大量装备	30	在装备 5 个以上探索装备的状态下前往采集地。
依赖のお手传い	30	完成 1 个依赖
爆弹の调合	40	调合“フラム”
水の采取	20	在“街の入り口”处采集三次“水”
期课：探索调查	50	进行 3 次调查搜索
サポ－ト防御	20	进行 7 次支援防御
弹けるクラフト	40	调合出“效果:弹ける”的“クラフト”，需要风属性 20 以上
屋内探索	30	在“黄昏を迎える森”最深处的小屋采集“ひき割りくず”
仲间の回复	30	在战斗中对同伴使用回复道具“ヒ－リングサルブ”
サポ－ト攻击	50	进行 15 次支援攻击
驱け出し炼金术师	30	炼金等级提升至 LV8

第2期

到下一个月后重新进入工作室时触发剧情，研究系统开启。

去酒馆触发关于点心的剧情，隔几天再去一次就可以拿到点心的参考书。

前往南方遗迹，来到第一区画触发剧情，出现选项，会影响到同伴的入队顺序，在大课题完成之后选择的同伴就会入队，选择“女の人”的话丝蕾娅先入队，选择“男の人”的话雷法先入队。没有被选中的那位同伴将在第 3 期开头入队，请各位不用担心。在这里先选了“女の人”。

接着前往第二区画见到丝蕾娅，对话之后穿过遗迹の中庭来到第三区画，利用炸弹破坏石头，如果炸弹用完了的话就先回城镇然后重新出来。进入之后触发剧情，第 2 期大课题完成，接下来回去报告即可进入自由时间。

报告完之后进入工作室开启炼成系统。进行一次调合或炼成之后艾文过来，触发气球剧情，可以拿到一个奖杯，新的探索点“高台の森”可以进入，森林最深处有商店可以购买东西。

再次进行一次调合或炼成之后触发剧情，丝蕾娅入队，走出支部触发剧情。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
南方の遗迹の调查	100	完成方法见上文
期课：依赖	50	完成 6 个依赖
道をふさぐ岩	50	破坏“南方の遗迹”的第三区画的岩石，主线流程可完成
期课：调合	50	进行 5 次调合
期课：战斗	50	进行 9 次战斗
期课：采取	50	进行 15 次采集
收获のお手传い	50	在“リンゴ园”采集 2 次“リンゴ”
遗迹の入り口、第一区画、第二区画、遗迹の中庭	50	在“遗迹の入り口”打倒“フエイクルイン”；在“第一区画”采集 1 次材料；在“第二区画”打倒“フラットフィッシュ”；在“遗迹の中”庭采集 1 次材料
新しいレシピ	50	在カトラ的店里购买“家庭の健康ブック”
野外调查	20	在大地图的各地点移动时间累计超过 50 天
迟くするレヘルン	40	调合带有“效果：素早さダウン・中”的“レヘルン”，需要把水属性提升至 45
采取分担の活用	30	进行 2 次采取分担，在“黄昏を迎える森”比较容易触发
希少材料变异の活用	30	进行 2 次希少材料变异，在南方遗迹的第一区画比较容易触发
装饰品で饰り付け	40	调合“灵花のカ－ランド（装饰品）”，调合参考书需要到酒馆买
三种の爆弹	40	装备フラム、レヘルン、クラフト这三件探索装备，前往采集地后再返回城镇即可。可以分开装备。
期课：探索调查	30	进行 5 次探索调查
活动费计画	30	在商店累计购买 2000 金币以上的东西
头の冴える食品	30	调合“明析ゼリ－”，调合参考书需要在カトラ的商店购买
不要品の売却	30	在商店累计卖掉 50 金币以上的道具
オオカミと仲間达	40	在“黄昏の森”打倒“フレッシユイ－タ－”
采取依赖	30	完成 1 个采集类依赖
遗迹の出土品	20	获得材料フロジストン、アクアライト和大地の石，在南方遗迹采集点可以拿到
街道の切り裂き虫	40	打倒 3 只“シザ－ビ－スト”，在“黄昏を迎える森”和“古き街道”可以找到
前後列の交代	20	在战斗中使用一次交代来进行换人
仕事热心の勋章	30	累计获得补给品 10 个

第 3 期

研究内容追加，商店贩卖物品增加。

进入 12 月之后雷法入队，前往“涸れ行く平原”，来到边境の集落，剧情之后参考书“渴水対策の品”，然后回工作室调合一个“清净の小瓶”和 2 个リンゴのタルト（或者 10 个食物类的物品），完成任务之后回来跟マリオン报告，第 3 期的大课题就算完成了，进入自由时间。

出去一次再进入工作室，分解系统开启。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
北の村の调查、支援物资	100	完成方法见上文
期课：依赖	50	完成 6 个依赖
期课：调合	50	进行 6 次调合
讨伐依赖	50	完成 1 个讨伐依赖
期课：采取	50	进行 15 次采集
期课：战斗	50	进行 9 次战斗
期课：探索调查	50	进行 5 次探索调查
平原の小川、土混じりの湖、边境の集落	50	打倒“平原の小川”的 1 只“蜃气楼のエレメント”；在“土混じりの湖”进行 1 次采集；进入“边境の集落”
研究投资	50	进行 1 次研究
见习い调查员	20	冒险者等级提升至 LV20
效果のある防具	40	炼成出“效果：防御 +3”的“木绵のシャツ”，需要风属性 30 以上
素材知识	10	累计采集 35 种以上的道具
お手制陶器の手本	40	调合出“お手制陶器”
贯く电击	40	调合出“效果：贯通ダメージ”的“ドナーストーン”，需要土属性 50 以上
遗迹のスラグ	40	打倒“南方の遗迹”的“ナノスラグ”
后卫对象アイテム	30	对后卫队员使用 1 次“生命の杯”
遗迹の点检	30	进入“南方の遗迹”的第一区画、第二区画、第三区画
平原の讨伐	30	打倒“涸れ行く平原”的蜃气楼のエレメント、アメジストラット、スチールスキン
グラスコア回收	20	在“古き街道”采集到 1 个“グラスコア”
高台のクマ	40	打倒“高台の森”的“スチールスキン”
过去のお守り	30	调合出“荣光の手形”
采取数变异の活用	30	进行 1 次采取数变异，在“高台の森”的“庭院游步道”比较容易触发
北の村への追加支援	40	在“街の入口”交纳 3 个“蒸留水”
ガラス职人への材料	40	在“广场”交纳1个“ガラス棒”或者4个“グラスコア”
见习い炼金术士	20	炼金等级提升至 LV20

课题名	业绩点数	完成方法
水源の问题调查	100	完成方法见上文
调合スキル	50	使用 1 次调合技能
期课：调合	50	进行 5 次调合
武具の新调	50	炼成金の翼の杖、グラスシェイカー、グラビトンゲイル、メディカルバッグ
期课：采取	50	进行 15 次采集
期课：战斗	50	进行 9 次战斗
调合基础研究	40	进行“炼金术基础研究”的研究
河川迹の高台、二つの古池、途切れた小川、森の大水源、水源の滝	50	进入“见舍てられた水源”，在“河川迹の高台”打倒 1 只“雾叶のエレメント”；在“二つの古池”进行 2 次采集；在“途切れた小川”打倒“ハウルビースト”；在“森の大水源”进行 2 次采集；在“水源の滝”打倒“雾叶のエレメント”
期课：探索调查	30	进行 5 次探索调查
火球分解	30	分解“ラーヴァキューブ”，在“涸れ行く平原”使用“道物发现”有几率找到
星降る火球	40	调合出“效果：流星”的“ラーヴァキューブ”，需要土属性 60 以上
暴走スラグ打倒	40	打倒位于“南方の遗迹”第一区画的“キャリアー”
平原の伤无し草	20	在“涸れ行く平原”采集“忘却の伤无し草”
资料回收	20	累计回收 5 张资料
探检家キット	30	在装备“ダウジングロッド”的情况下进入采集地再返回城镇
空の海の生物	40	打倒“见舍てられた水源”的“フラウンダー”
新しい仲间	30	操作露希尔进行一次通常攻击
水源の打倒	30	打倒雾叶のエレメント、ハウルビースト、绀碧のスピリット
期课：依赖	30	完成 6 个依赖
水源 3 点セット	20	在“见舍てられた水源”采集莲、贵妇人のヒゲ、泡立つどろ水
调合依赖	20	完成 1 个调合依赖
骨董品を纳品	40	在“街の入口”交纳“ダウジングロッド”或“研磨剂（古董品）”
过ぎ行く文化	40	调合“运命のタロット”
非常食をお届け	40	在“街の入口”交纳 1 个“旅人の粮食”或 1 个“五谷の粉”
回复系潜力	30	发现潜力“回复力增加”，合成回复类物品时能找到

第 4 期

剧情开头露希尔入队。由于有 BOSS 战所以最好给探索装备和冒险装备进行适当的调整之后再走主线，建议带上解毒的回复品。

进入“见舍てられた水源”，在“森の大水源”遇到 BOSS 蹂躏せし巨兽，耐性火和风，HP1700，队伍推荐等级 25 级以上，用罗杰和艾文作为前卫，露希尔和艾丝卡作为回复人员交替使用，身上回复品和炸药充足的话慢慢打消耗战即可，打倒之后可以拿到奖杯。BOSS 战之后来到“见舍てられた水源”，剧情之后返回城镇，第 4 期的大课题完成，完成之后触发剧情，林卡入队。

在气球发射场触发飞行船相关的剧情，开启飞行船制作任务，首先要把木头类材料交给艾文，然后在广场会和カトラ有好几次相关对话，不想花钱买书的话就一直刷到没有对话出来为止，这一阶段就算完成。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

第 5 期

剧情之后前往“スラグの墓所”，墓所の中枢有一个 BOSS，血比较厚，建议把全员练到 LV30 以上习得必杀技之后再来挑战，该 BOSS 的攻击都是全屏大范围攻击，不好好准备的话很容易全灭，打败 BOSS 之后可以拿到一个奖杯。进入大回廊、废弃场和墓所の下层之后回到城镇，大课题就算完成。

在“街の入口”触发和ハリー的剧情，拿到飞行船相关的书籍。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
スラグ墓所发掘调查	100	完成方法见上文
调合スキルの活用	50	使用 3 次调合技能 "潜力を引き出す"
期课：调合	50	进行 5 次调合
图鉴の确认	50	观看图鉴里标注了 NEW 记号的 50 个项目
期课：战斗	50	进行 9 次战斗
期课：采取	50	进行 15 次采集
スラグの部品	50	拿到スラグアンテナ、スラグメモリ－、スラグハ－ト、スラグケ－ブル
墓所の入り口、地下への回廊、墓所の中层、大回廊	50	在 "墓所の入り口" 打倒 1 只 "バッドトレジャ－"，在 "地下への回廊" 进行 1 次采集，在 "墓所の中层" 打倒 1 只 "キャリア－"，在 "大回廊" 进行 2 次采集
期课：依赖	30	完成 6 个依赖
中坚调查员	20	冒险者等级提升至 LV30
爆弹分解	30	分解 1 个炸弹，只要是炸弹就行
灼热の小竜	40	在 "高台の森" 打倒灼热の小竜
集落を取り戻そう	30	去 "见舍てられた水源" 的 "ホムンクルスの集落" 打倒那里的所有魔物，打倒之后重新进来会有一个委托，把糖果给ホムンクルス之后可以拿到 1000 点数奖励
过去の流行	30	调合 1 个 "エンゼルリボン"
先人の仕事の仕方	20	让林卡进行 1 次普通攻击
木材を纳品	40	在 "ホ－ル" 交纳 "木柴チップ" 1 个或 "アイアンボ－ド" 5 个或其他木材类材料 10 个
音手箱	30	使用音手箱
アイテム量产	30	委托ホムンクルス进行 1 次道具复制
新式炼金术	30	使用 1 次 "ロ－テンブリッツ"
药の纳品	40	在 "广场" 交纳 "万药の瓶诘" 2 个或 "传统煎じ药" 3 个或 "风邪知らずの粉" 4 个
动物素材の装饰品	30	调合 "兽の耳"
スラグパ－ツ纳品	40	在 "街の入口" 交纳 "スラグフィギャ－" 1 个或 "スラグパ－ツ" 其他类型材料 30 个
耐性强化潜力	30	发现潜力火耐性、水耐性、风耐性、土耐性。火耐性：炼成 "木棉のシャツ"，火属性 50 以上。水耐性：炼成 "胸铠"，水属性 50 以上。土耐性：炼成 "レザ－コ－ト"，土属性 50 以上。风耐性：炼成 "编み込みのシャツ"，风属性 60 以上。必须把四种耐性的道具或装备做出来，以前做出来过但是已经用掉的都不算在内。
服を纳品	40	在 "市街" 交纳 5 件防具服装
中间炼金术士	20	炼金等级提升至 LV25

第 6 期

前往 "**リンゴ园**" 触发剧情，拿到 "良い肥料づくり"。回工作室调合出 "浓缩荣养土"，拿给**ファウル**，然后回去提交报告，大课题完成，进入自由时间。

需要注意一下，想要完成第 6 期的所有课题的话时间比较紧张，请各位读者合理分配好时间。

飞行船相关：在 "街の入口" 从ハリ－那里拿到 "世界の秘境から"，调合 "飞翔のガス壶" 后触发剧情，过几天自动触发剧情。来到 "气球发射场" 触发剧情，然后来到 "市街"，剧情之后前往 "热せられた荒野"，最深处开辟了新的区域，进入之后返回城镇在市街和**ウィルベル**说话拿到参考书 "**エレメント・コア**"，调合出 "精灵の宝玉"，然后在拿去 "热せられた荒野" 触发剧情，拿到 "火の王の祝福" 和参考书 "**エンジン**设计图"。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
リンゴ园を救え	100	完成方法见上文
涸れ行く平原の现状	30	完成大课题之后，再给ファウル一个 "浓缩荣养土"，然后进入 "涸れ行く平原" 的 "边境の集落"，剧情之后可以在旁边的 "集落の井户" 里找到一个石板碎片，石板碎片的收集和奖杯有关
期课：采取	50	进行 15 次采集
植物荣养剂	30	调合 "植物荣养剂"，需要到市街的カトラ店里买 "华丽なる人庭师の朝"
期课：探索调查	50	进行 5 次探索调查
期课：调合	50	进行 5 次调合

课题名	业绩点数	完成方法
荒野の讨伐	50	在 "热せられた荒野" 讨伐溶岩ネズミ、真红のスピリット、フエアリ－ドレイク
荒野の材料	50	在 "热せられた荒野" 进行 10 次采集
期课：战斗	50	进行 9 次战斗
血に染まるセイバ－	30	在 "スラグの墓所" 讨伐 "血に染まるセイバ－"，该 BOSS 的攻击力和 HP 较高，建议事先多准备一些炸弹和回复道具
荒野のクマ	30	打倒 "热せられた荒野" 的 "レッドスキン"
水の研究	20	采集 "水"、"黑い涌き水" 和 "地の河の溜まり"。水在 "街の入口"，黑い涌き水在 "スラグの墓所"，"地の河の溜まり" 在 "涸れ行く平原"。
猛兽讨伐期间	40	打倒 5 只种族为 "猛兽" 的魔物，例如狼、熊、蝙蝠等
药染包带	30	调合 "药染包带"
纳凉用品纳品	30	在 "热せられた荒野" 的 "红莲の崖" 交纳 10 个冻る气体或 2 个 "效果：つめた－い" 的 "スカッシュティ－" 或 1 个 "スニ－レヘルン"
灼热の心脏の调合	30	调合 "灼热の心脏"
爆弹の纳品	30	在 "南方の遗迹" 的 "遗迹の中庭" 交纳 5 个 "フラム" 或 3 个 "ダイアフラム" 或 10 个炸弹类道具
三种の魔器	50	装备ラ－ヴアキュ－ブ、天空の水がめ、生きてる弹岩进入探索地然后回到城镇
リングの纳品	30	在 "街の入口" 交纳 2 个 "グナ－デリング"，如果附加 "效果：迅速を与える" 的话只用交纳一个，该效果需风属性 60 以上
采取依赖	50	完成 2 个采集依赖
动物素材纳品	40	在 "广场" 交纳动物类素材 20 个
暖かい食料の纳品	40	在 "广场" 交纳 1 个 "效果：あったか－い" 的 "ベジス－プ" 或 1 个 "浓厚ポタ－ジュ" 或 1 和 "フル－ツパイ"
音手箱の纳品	30	在 "气球发射场" 交纳 3 个 "音手箱"，如果附加 "效果：ひろい音色" 的话只用交纳 1 个，该效果需要风属性保持在第一阶段以下
靴の纳品	30	在 "市街" 交纳 4 个 "探索用医疗かばん" 或 2 个 "メディカルバッグ"
期课：依赖	30	完成 5 个依赖

第 7 期

进入 "南方の遗迹"，右下角开辟了新的区域 "崩坏した祭坛"，进入 BOSS 战，推荐等级 LV35 以上，多用降低攻击防御的技能和炸弹慢慢打，让艾丝卡和露希尔负责补血，慢慢打，最后来一发必杀技就行了。打完之后在右边发现石板碎片，回去报告之后大课题完成，进入自由时间。

飞行船相关：进入 "总务オフィス" 触发剧情，来到酒馆，然后前往 "ホ－ル" 拿到参考书 "龙またぎの香り" 进行 "龙眠香" 的调合，出门之后开启新的探索点 "龙の巢"，在 "龙の左翼" 可以找到石板碎片。进入 "龙の头"，出现选项，选第一个选项可以不用打，选第二个选项进入 BOSS 战，建议 LV44 以上或者二周目时再来挑战，BOSS 的 HP 到一半以下时会回一次血，丝蕾娅的攻击降低技能和罗杰的防御降低技能一定要善加利用，否则 BOSS 一个攻击下来就直接把人秒杀。剧情之后回到工作室，拿到参考书 "最强の金属"，调和出 "アインツエル钢"。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
讨伐！巨大スラグ	100	完成方法见上文
期课：依赖	50	完成 5 个依赖
期课：调合	50	进行 5 次调合
期课：探索调查	20	进行 5 次探索调查
期课：采取	50	进行 16 次采集
期课：战斗	50	进行 9 次战斗
讨伐依赖	50	完成 3 个讨伐依赖
遗迹祭坛前	50	在“遗迹祭坛前”进场 1 次采集
万全の准备	30	装备“守护女神の盾”、“大巨人の铁锤”进入探索地然后回到城镇
上级调查员	20	冒险者等级提升至 LV35
アロマを纳品	30	在“市街”交纳 15 个“ドライハーブ”或 2 个“エンゼルリボン”或 1 个“愈しのアロマ”
コアを纳品	40	在“街の入口”交纳コア类道具4个或者“エアトブリッツ”1个
墓所を照らすスラグ	30	打倒“スラグの墓所”的“エメラルドレイ”
スラグの模型	30	使用 3 次“スラグフイギャー”
炎を扱う者への纳品	30	在“ホール”交纳 1 个“炎王のしずく”或 10 个“白いパウダ”或 5 个“炎の精の息”
装备压缩	30	装备 30 个探索装备进入探索地然后回到城镇
医药品纳品	40	在“古き街道”的“缓い上り坂”交纳 1 个“リフュール软膏”或 10 个“ヒーリングサルブ”或 5 个“魔法の织挂”
守护女神の盾	50	使用 1 次“守护女神の盾”，可以和课题“万全の准备”同时完成
魔物の家	40	把“黄昏を迎える森”的“森の要所”小屋里的所有魔物全部打倒
龙素材を纳品	40	在“广场”交纳 5 个“ドラゴンボーン”或 5 个“龙のおっぽ”或 15 个龙素材
スラグ讨伐期间	30	打倒 10 只种族为“スラグ”的魔物，就是那些会飞的小东西和兔子
三重苦	30	参考书在“龙の巣”的宝箱里，做飞船剧情时可以顺便去拿。调合出“效果：三重苦”的“ポリフオニー毒瓶”，要求火属性 80
小さき龙	40	打倒“热せられた荒野”的“ミニマムドラゴン”
兽王のレリーフ	50	调合“兽王のレリーフ”
上级炼金术士	20	炼金等级提升至 LV35

课题名	业绩点数	完成方法
地下への入り口、用水施设、研究所遗迹・中层、研究所遗迹・最下层	50	在“地下への入り口”打倒ブラックボックス，在“用水施设”进行 1 次采集，在“研究所遗迹・中层”打倒ウオッチマン，在“研究所遗迹・最下层”进行 1 次采集
期课：探索调查	50	进行 5 次探索调查
伟大なるブレイカー	40	打倒“热せられた荒野”的“伟大なるブレイカー”
骨董品の纳品	30	在“悠久のラボラトリ”交纳 2 个“アロママテリア”或 3 个“精巧なねじ”或 50 个骨董品类道具
万能药	30	调合“效果：战斗不能も回复・超”的“エリキシル剂”，需火属性达到 60 以上
太阳の花	30	调合“太阳の花”
装饰品の纳品	30	在“市街”交纳 1 个“探宝のグリモア”或 1 个“七星のメダル”或 5 个装饰品
エキスを纳品	30	在“高台の森”的“工房前庭园迹”地下室里交纳 4 个“天然エキス”或 2 个“メデイカ溶液”
龙素材の纳品	40	在“街の入口”交纳 2 个“龙の背びれ”或 3 个“王者の翼”或 4 个“龙のウロコ”
片道日数	20	装备“天灵の道标”进入探索地然后回到城镇
祭り料理の纳品	30	在“リンゴ园”交纳 3 个“果实レーション”或 10 个“リンゴのタルト”或 6 个“フルーツパイ”
ドラゴン讨伐期间	30	打倒 10 只种族为“ドラゴン”的魔物，也就是 10 只龙
七色の纳品	30	在“气球发射场”交纳 1 个“虹色の中和剂”和 5 个“七色パウダー”或 3 个“七系のシャツ”
ドラゴン退治	40	在“龙の巢”打倒グランドドラゴン、修罗龙、罗刹龙
龙の秘药	30	在战斗中使用 1 次“龙の秘药”
强壮の粉末	30	使用“强壮の粉末”
战斗向きの防具	30	炼成“コンバットシャツ”，参考书在酒馆里买
调合依赖	30	完成 3 个调合依赖

第 8 期

前往“悠久のラボラトリ”的最深处，剧情之后回到城镇，提交报告后大课题完成，进入自由时间。

飞行船相关：“第三世代型动力”所需要的材料大部分都是在“悠久のラボラトリ”和“龙の巢”获得。调合成功之后触发剧情，飞行船完成，拿到奖杯。

以下课题全部完成时主角可获得 MP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
新发现の遗迹の调查	100	完成方法见上文
遗物调查	50	进行 2 次探索调查的“遗物发现”
期课：调合	50	进行 5 次调合
素材を强化	50	使用 1 次调合技能“素材强化”
期课：战斗	50	进行 6 次战斗
期课：采取	50	进行 12 次采集
期课：依赖	50	进行 8 次依赖

第 9 期

调合 4 个“主食保存缶”，交给“开发班オフイス”的ホムンクルス，剧情之后大课题结束，进入自由时间。

研究项目里多了一个“冒险术学习”，可以提高冒险者等级的上限。

飞船完成了的话开启新探索地“世界の果て”，和艾文的好感度够高的话走到尽头的话可以拿到艾文相关剧情的奖杯。

以下课题全部完成时主角可获得 HP 上限 +5 的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
调查队の来访	100	完成方法见上文
环境调查员	30	累计到达过 68 个采集区域
百战炼磨	30	用探索调查的“强敌遭遇”累计打倒过 50 只魔物
收纳名人	30	在装备了 50 个探索装备的状态下进入采集地然后回到城镇，调合出占位 1 格的探索装备即可
必杀技の使い	50	累计使用 5 次必杀技
炼金术士コンビ	50	累计使用了 5 次双人道具
仓库の番人	30	道具的补充数累计达到 100 个以上
解体マニア	30	累计进行了 20 次分解
知识の研究者	50	累计进行了 20 种研究
传说の万能药	50	分解“エリキシル源药”，在“空中遗迹”进行“遗物调查”可以拿到
传说の调查员	40	冒险者等级提升至 LV50
魔物第一人者	30	魔物图鉴里记录了 60 只以上的魔物

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

课题名	业绩点数	完成方法
道具の知惠袋	30	战斗里累计使用了60种道具
厄灾の申し子	50	在“世界の果て”打倒“厄灾の申し子”
效果の专门家	50	图鉴里记录了100种调合炼成效果
小さな创造主	30	调合道具种类累计达到200种以上
完全なる调查	30	课题达成数累计达到200以上
トータルダメージ	30	支援攻击累计伤害合集达到99999以上
お菓子屋さん	30	给ホムンクルス的点心数累计达到100个以上
战斗の观察者	30	确认敌我双方累计100种以上的技能
果ての巨大スラグ	50	在“世界の果て”打倒“ドレッドノート”
歩く百科事典	30	图鉴各项目的已阅览数达300以上，也就是有300个以上的项目后面没有“NEW”标示
资料回收业者	30	累计回收了20种以上的资料
传说の炼金术士	40	炼金等级提升至LV50
最强の龙讨伐	50	在“龙の巢”打倒“アルテゲヴァルト”，去酒馆打听情报之后才能触发

终章

接下来会有356天的自由时间可以慢慢玩，之前的所有未完成课题也可以进行补完，拿到参考书“新世纪の幕开け”（罗杰线）或“エデンの誓文”（艾丝卡线），可以合成罗杰的最强道具“タウゼントブリッツ”和艾丝卡的最强道具“四极天の知惠书”，BOSS战的最好帮手。

来到地图上方的“空中遗迹”，剧情动画之后进入遗迹，往前走两个场景会有一场小BOSS战，HP10000，难度不高，打倒它之后拿到参考书“神话级の武具”，可以制作最强武器。

往前走触发剧情，再往前走一个场景又有一场BOSS战，需要注意的是，该BOSS战之后“空中遗迹”将再也无法进入，需要收集素材的话就尽快吧。

推荐等级LV60以上，建议多调合一些等级高的攻击类道具，这个BOSS很难缠，每轮攻击时都会放一个状态来提高它自己的攻击、防御和速度，同时降低我方所有人员的攻击、防御和速度，而且BOSS身上的状态提升还是不能消除的，把它的HP打到一半以下之后会使用让角色无法交替的技能，不过可以用支援防御。顺便一提，背景音乐是いとうかなこ唱的。

打倒BOSS之后拿到参考书“神话级の防具”，动画CG和剧情之后，进行一次调合或炼成触发剧情，然后来到“リンゴ园”触发剧情。

大地图上出现“落下した空中遗迹”。

进入“落下した空中遗迹”，进入第二个场景尽头之后发现一个蜂巢形状的东西，可以选择破坏或放置不管。每打坏一个，强化版的最终BOSS就会强化一些，想打强化版BOSS却不想太费力的读者们可以只打坏一个橙色的蜂巢与一个绿色的蜂巢即可。

往前走一段路触发剧情，剧情之后前进至下一场景触发最终战剧情，出现选项，选择第一个选项进入正常的最终BOSS战，选择第二个选项进入强化版的最终BOSS战（前提是打坏蜂巢），强化版的BOSS战建议留到二周目，正常版BOSS战和强化版BOSS战分别都有一个奖杯。

剧情之后回到城镇，前往“リンゴ园”触发剧情，然后进入自由时间。

到4月1日自动触发剧情，根据不同的选项和角色剧情进展情况进入不同结局。如果已经完成了其他角色的所有剧情并且想拿各角色结局奖杯的建议在3月30日存一个档，然后睡一觉到4月1日，根据选项不同进入不同的结局，详情可看奖杯列表的各结局条件。

调和相关

参考书的入手方法

参考书名称	调和菜单	入手时间	入手方法
エスカの参考书	ヒーリングサルブ、クラフト、リンゴのタルト、中和剂·赤、中和剂·青、中和剂·绿、中和剂·黄	第1期	开场剧情结束后
风车の部品	风车のパーツ	第1期	艾文入队时拿到
男子厨房入门	ハチミツ、五谷の粉、スカッシュティー、ベジスープ、自然の绞り油	第1期	在酒场购买
新婚さんの心得	净化リキッド、ドライハーブ、风邪知らずの粉、ふんわりホイップ	第1期	在リンゴハウス购买
フラムをつくろう	フラム、混合差し油、研磨剂、ゼッテル	第1期	完成课题奖励
クラフトの极意	オメガクラフト	第1期	完成课题奖励
コルセイトの历史	コルセイト织维、なめし革、アルマパッチ、アルゲマイン板、灵花のガーランド	第2期	在酒馆购买
家庭の健康ブック	明晰ゼリー、痛み止めパント、传统煎じ药、アロマポーチ、レザーグローブ	第2期	在市街购买
山盛りスイーツ	山盛りパンケーキ	第2期	デューク相关剧情事件获得
失われし冰への憧憬	レヘルン、蒸留水、冻る气体、グリュネブリッツ、压缩スプレー	第2期	完成课题奖励，未达成课题的话第2期结束之后可以在酒馆购买
一般的な武具	传统的な杖、ファントムセイバー、スレッジヘッド、赤玉のタリズ、シングルスカット、探索医疗かばん、グレートブレード	第2期	大课题完成后开启炼成系统时获得
一般的な防具	木棉のシャツ、丈夫なシャツ、胸铠、合金のプレート、レザーコート	第2期	大课题完成后开启炼成系统时获得
人体再生大全	生命の杯、永年防腐锭、谨制沉献香、万药の瓶诘め、ドラッグブレッド	第3期	在リンゴハウス购买
キラキラビリビリ	粉末ガラス、ガラスの棒、ガラスのティアラ、磨いた水晶、蓄电纸	第3期	在市街购买
浊水对策の品	清净の小瓶	第3期	大课题流程里获得
锻えられし武具	金の翼の杖、グラスシエイカー、グラビトンゲイル、水滴のタリズ、白银のアーム、メディカルバッグ、肉抜き包丁	第3期	完成课题奖励，未达成课题的话第3期结束之后可以在酒馆购买

参考书名称	调和菜单	入手时间	入手方法
陶艺家の一生	生きてる弹岩、お手制陶器、铁粘土、アイアンボード、ドナーストーン、荣光の手形	第3期	完成课题奖励
凶暴な爆弹	ダイアフラム	第3期	完成课题奖励
さすらう占い师	水晶玉、水晶の指轮、运命のタロット、ダウジングロッド、紫魂の水晶玉	第4期	在市街购买
黄昏の歩き方	暗夜のマント、轻业师の具足、イクシードベルト、旅人の粮食	第4期	在酒馆购买
前时代遗物最新论	ラーヴァキューブ、天空の水がめ、フラヴァブリッツ、黒の中和剂、白の中和剂、绢光のジエム	第4期	完成课题奖励
振えられし防具	编みこみのシャツ、おしゃれなシャツ、レザーシャツ、ボーンプレート、魔法のプレート	第4期	完成课题奖励
表纸の破れた本	飞翔のガス壶	第4期	飞行船相关剧情，在市街购买，没有付钱购买的话之后的剧情里可以从ハリー那里免费拿到
リサイクル指南	木材チップ、铁钢チップ、よろずの切れ端、魔法の织维、多重の板纸	第5期	在リンゴハウス购买
おしゃれモード志	丈夫な毛系、兽の耳あて、羽根饰り、かくれずきん、エンゼルリボン、双色コランダム	第5期	在市街购买
消えた王国の谜	スラグフィギヤー、梦想绘本、マジカルペイント、音手箱、スラグのエッセンス、ローテンブリッツ	第5期	在スラグの墓所的"废弃场"宝箱里获得
珍しい武具	羽根饰りの杖、黒翼のヴェール、トールハンマー、魔矿石のタリズ、レッドスターター、チークバスケット、ボーンシャッター	第5期	完成课题奖励
雪操る冰结弹	スニーレヘルン	第5期	完成课题奖励
良い肥料づくり	浓缩荣养土	第6期	大课题流程里获得
华丽なる庭师の朝	药染包带、健康レーション、フルーツパイ、浓厚ポタージュ、植物荣养剂、深绿の玉石	第6期	在市街购买
灼热の男たち	黒いパウダー、燃える气体、灼热の心脏、メルト铁钢	第6期	在热せられた荒野的"烟吹く荒地"宝箱里获得
珍しい防具	毛皮のシャツ、锁のシャツ、水晶のプレート、ジュエルプレート、アサシンコート	第6期	完成课题奖励
ルーカード冒险谭	大巨人の铁槌、シルフィの魔眼、ジーゲルナゲット、グナーデリング、天灵の道标	第6期	完成课题奖励
世界の秘境から	古い文字の卷物、スラグの护身像、不可思议ランタン	第6期	ハリー相关剧情获得
エレメント・コア	精灵の宝玉	第6期	飞行船相关剧情获得
エンジン设计图	自动驱动轮、第三世代动力	第6期	飞行船相关剧情获得
龙のまたぎの香り	龙眠香	第7期	飞行船相关剧情获得
天界の医术	开眼の目药、リフュール软膏、愈しの浮云、エンゼルパウダー、白いパウダー	第7期	在リンゴハウス购买
世界纹章カタログ	黄昏の魔除け、兽王のレリーフ、王家の纹章、守护女神の盾	第7期	在市街购买
マウゼル妇人语录	ポリフォニー毒瓶エアトブリッツ、魔石の圆环、愈しのアロマ、黄泉の宝玉	第7期	在龙の巢的"龙の左翼"宝箱里获得
最硬の金属	アインツエル钢	第7期	飞行船相关剧情获得
传说级の武具	空の炼金术の杖、クリスタファング、ソルブレイカー、风のタリズ、ゴルトライアット、黒天使のかばん、魔物杀しの魔剑	第7期	完成课题奖励
电击の魔石	ブリッツストーン	第7期	完成课题奖励
第7纪・金羊毛	月のタブレット、探宝のグリモア、七星のメダル、太阳の花	第8期	在リンゴハウス购买
拂晓の大地	果実レーション、天然エキス、强壮の粉末、七色パウダー、赤气纹石	第8期	在悠久のラボラトリ的"研究所迹・中层"宝箱里获得
时と生命の秘术	时操怀中时计、龙の秘药、メディカ溶液、神水の杯、エリキシル剂	第8期	完成课题奖励
传说级の防具	七系のシャツ、コンバットシャツ、黒檀のプレート、蜗のプレート、ヒロイックマント	第8期	在酒馆购买
秘传激辛メモ	情热スパイス	第8期	雷法相关剧情获得（艾丝卡篇限定）
即兴レシピ	流れ动く金属	第8期	雷法相关剧情获得（罗杰篇限定）
食料备蓄の手顺	主食保存罐	第9期	大课题流程获得
壹亿コール贮めた男	ブレスドリング、金粉、贵石、虹色の中和剂	第9期	在市街购买
忘れられた物语	禁断のドロップ、ブラザーコール、不死鸟の腕轮、号令チャイム	第9期	在リンゴハウス购买
三度目のたそがれ	次元爆弹、ゴルトボード、魂缚のチェイン	第9期	在世界の果て的"谜の建造物・上层"宝箱里获得
エデンの誓文	四极天の知恵书、小恶魔の坩埚、世界のリンゴ物语	第4年	艾丝卡篇限定，第4年开始时获得
新世纪の幕开け	タウゼントブリッツ、黄金咒の指轮	第4年	罗杰篇限定，第4年开始时获得
预防药のレシピ	预防接种药	第4年	露希尔相关剧情获得
神话级の武具	若き生命の树の杖、ブロト・ファントム、ブレイブバンカー、圣泪のタリズ、ホワイトフェザ-9、トラベルドクター、ハミングクエイサー	第4年	打败ドラグーン，注意不能在战斗结束后画面里丢弃该参考书
神话级の防具	金系のシャツ、天人のシャツ、陨铁のプレート、ドラゴンスケイル、ドラグーンケープ	第4年	打败グルヴエイグ，注意不能在战斗结束后画面里丢弃该参考书

潜力一览

潜力名称	潜力组合	详细效果
高值	–	贩卖的价格稍微提高
高值＋	–	贩卖的价格提高不少
高值＋＋	–	贩卖的价格提高很多
高级品	高值 × 高值＋	贩卖的价格提高很多
希少な逸品	高值＋× 高值＋＋	贩卖的价格大幅度提升
プレミア价格	高级品 × 希少な逸品	贩卖的价格提升至最高
装备枠压缩	–	探索装备的装备槽减少1格，最少可以减少至1格
装备枠压缩＋	–	探索装备的装备槽减少2格，最少可以减少至1格
最高压缩率	装备枠压缩 × 装备枠压缩＋	探索装备的装备槽减少3格，最少可以减少至1格
装备枠扩张	–	探索装备的装备槽增加1格，道具的效果稍微提升

潜力名称	潜力组合	详细效果
装备枠扩张 +	–	探索装备的装备槽增加 2 格，道具的效果提升
最高扩张率	装备枠扩张 × 装备枠扩张 +	研所装备的装备槽增加 4 格，道具的效果大幅度提升
装备枠で强化	–	提升道具效果，数值为探索装备槽数量的平方 ×3%
装备枠で强化 +	–	提升道具效果，数值为探索装备槽数量的平方 ×4%
高コスト再强化	装备枠で强化 × 装备枠で强化 +	提升道具效果，数值为探索装备槽数量的平方 ×5%
效力上升	–	调和道具的效力提升 10%
效力上升 +	–	调和道具的效力提升 15%
效力上升 ++	–	调和道具的效力提升 20%
出来が良い	效力上升 × 效力上升 +	
プロの完成度	效力上升 +× 效力上升 ++	调和道具的效力提升 30%
超クオリティ	出来が良い × プロの完成度	调和道具的效力提升 50%
破坏力增加	–	攻击道具的效果提升 10%
破坏力增加 +	–	攻击道具的效果提升 20%
破坏力增加 ++	–	攻击道具的效果提升 30%
大きな破坏力	破坏力增加 × 破坏力增加 +	攻击道具的效果提升 30%
强烈な破坏力	破坏力增加 +× 破坏力增加 ++	攻击道具的效果提升 50%
究极の破坏力	大きな破坏力 × 强烈な破坏力	攻击道具的效果提升 75%
威力固定强化	–	攻击道具的固定值稍微强化，威力越弱强化效果越大
威力固定强化 +	–	攻击道具的固定值强化，威力越弱强化效果越大
威力固定强化 ++	–	攻击道具的固定值大幅强化，威力越弱强化效果越大
実数で痛くなる	威力固定强化 × 威力固定强化 +	攻击道具的固定值强化，威力越弱强化效果越大
実数でダメージ增加	威力固定强化 +× 威力固定强化 ++	攻击道具的固定值大幅强化，威力越弱强化效果越大
実数で大ダメージ	実数で痛くなる × 実数でダメージ增加	攻击道具的固定值大幅强化，威力越弱强化效果越大
回复力增加	–	回复道具的效果提升 10%
回复力增加 +	–	回复道具的效果提升 15%
回复力增加 ++	–	回复道具的效果提升 20%
大きな回复量	回复力增加 × 回复力增加 +	回复道具的效果提升 25%
强烈な回复量	回复力增加 +× 回复力增加 ++	回复道具的效果提升 35%
究极の回复量	大きな回复量 × 强烈な回复量	回复道具的效果提升 50%
回复固定强化	–	回复道具的固定值稍微强化，威力越弱强化效果越大
回复固定强化 +	–	回复道具的固定值强化少许，威力越弱强化效果越大
回复固定强化 ++	–	回复道具的固定值强化，威力越弱强化效果越大
药を强化	回复固定强化 × 回复固定强化 +	回复道具的固定值强化少许，威力越弱强化效果越大
药を大きく强化	回复固定强化 +× 回复固定强化 ++	回复道具的固定值强化，威力越弱强化效果越大
回复固定超强化	药を强化 × 药を大きく强化	回复道具的固定值大幅强化，威力越弱强化效果越大
クリティカル	–	15% 的机率道具出现暴击效果
クリティカル +	–	25% 的机率道具出现暴击效果
クリティカル ++	–	35% 的机率道具出现暴击效果
会心の出来	クリティカル × クリティカル +	40% 的机率道具出现暴击效果
必中クリティカル	クリティカル +× クリティカル ++	道具必定会出现暴击效果
一击必杀	会心の出来 × 必中クリティカル	道具必定会出现暴击，同时附加战斗不能效果（BOSS 除外）
效果安定	–	道具的乱数值稍微减小，容易卖出高价
效果安定 +	–	道具的乱数值减小一般，容易卖出高价
不变の效果	效果安定 × 效果安定 +	道具的乱数值固定，一定会卖出高价
リサイクル	–	在战斗中道具使用次数 15% 的机率不会减少，但是支援槽的增加量会减少
リサイクル +	–	在战斗中道具使用次数 25% 的机率不会减少，但是支援槽的增加量会减少
リサイクル ++	–	在战斗中道具使用次数 35% 的机率不会减少，但是支援槽的增加量会减少
省エネモード	リサイクル × リサイクル +	在战斗中道具使用次数 30% 的机率不会减少，但是支援槽的增加量会减少

潜力名称	潜力组合	详细效果
资源を再利用	リサイクル +× リサイクル ++	在战斗中道具使用次数 50% 的机率不会减少，但是支援槽的增加量会减少
永久机关	省エネモード × 资源を再利用	在战斗中道具使用次数不会减少，但是支援槽的增加量会减少
自动发动 20%	–	在战斗中，当炼金术士的 HP 在 20% 以下时就会自动使用附带该潜力的道具，但是支援槽的增加量会减少
自动发动 30%	–	在战斗中，当炼金术士的 HP 在 30% 以下时就会自动使用附带该潜力的道具，但是支援槽的增加量会减少
自动发动 50%	–	在战斗中，当炼金术士的 HP 在 50% 以下时就会自动使用附带该潜力的道具，但是支援槽的增加量会减少
使用回数 +1	–	道具的使用次数增加 1 次，但是威力稍微下降
使用回数 +2	–	道具的使用次数增加 2 次，但是威力下降少许
大きい	使用回数 +1× 使用回数 +2	道具的使用次数增加 3 次
使用回数 –1	–	道具的使用次数减少 1 次，但是威力稍微上升
使用回数 –2	–	道具的使用次数减少 2 次，但是威力上升少许
小さい	使用回数 –1× 使用回数 –2	道具的使用次数减少 5 次，但是威力大幅上升
引继ぎ PP+3	–	当使用附带了该潜力的材料来进行调和时，PP 的上限增加 3
引继ぎ PP+5	–	当使用附带了该潜力的材料来进行调和时，PP 的上限增加 5
引继ぎ PP+7	–	当使用附带了该潜力的材料来进行调和时，PP 的上限增加 7
PP 枠扩张	引继ぎ PP+3× 引继ぎ PP+5	当使用附带了该潜力的材料来进行调和时，PP 的上限增加 8
PP 枠效率强化	引继ぎ PP+5× 引继ぎ PP+7	当使用附带了该潜力的材料来进行调和时，PP 的上限增加 12
PP 枠极大化	PP 枠扩张 ×PP 枠效率强化	当使用附带了该潜力的材料来进行调和时，PP 的上限增加 20
HP+5	–	HP 上限 +5
HP+10	–	HP 上限 +10
HP+15	–	HP 上限 +15
HP 强化	HP+5×HP+10	HP 上限 +15
HP 大增量	HP+10×HP+15	HP 上限 +25
HP 大幅强化	HP 强化 ×HP 大增量	HP 上限 +40
MP+5	–	MP 上限 +5
MP+10	–	MP 上限 +10
MP+15	–	MP 上限 +15
MP 强化	MP+5×MP+10	MP 上限 +15
MP 大增量	MP+10×MP+15	MP 上限 +25
MP 大幅强化	MP 强化 ×MP 大增量	MP 上限 +40
パラメータ +5%	–	人物参数上升 5%
パラメータ +7%	–	人物参数上升 7%
パラメータ +10%	–	人物参数上升 10%
肉体を强化する	パラメータ +5%× パラメータ +7%	人物参数上升 10%
身体の力を引き出す	パラメータ +7%× パラメータ +10%	人物参数上升 15%
肉体を超进化させる	肉体を强化する × 身体の力を引き出す	人物参数上升 25%
攻击力 +3	–	攻击力 +3
攻击力 +6	–	攻击力 +6
攻击力 +9	–	攻击力 +9
攻击强化	攻击力 +3× 攻击力 +6	攻击力 +10
攻击ブースト	攻击力 +6× 攻击力 +9	攻击力 +15
攻击力大幅强化	攻击强化 × 攻击力ブースト	攻击力 +25
防御力 +3	–	防御力 +3
防御力 +6	–	防御力 +6
防御力 +9	–	防御力 +9
防御强化	防御力 +3× 防御力 +6	防御力 +10
防御ブースト	防御力 +6× 防御力 +9	防御力 +15
防御力大幅强化	防御强化 × 防御力ブースト	防御力 +25
素早さ +3	–	速度 +3
素早さ +6	–	速度 +6
素早さ +9	–	速度 +9
素早さ强化	素早さ +3× 素早さ +6	速度 +10

潜力名称	潜力组合	详细效果
素早さブ－スト	素早さ +6× 素早さ +9	速度 +15
素早さ大幅强化	素早さ强化 × 素早さブ－スト	速度 +25
攻防强化	攻击强化 × 防御强化	攻击力与防御力 +7
攻速强化	攻击强化 × 素早さ强化	攻击力与速度 +7
防速强化	防御强化 × 素早さ强化	防御力与速度 +7
能力强化	攻防强化 × 攻速强化 × 防速强化	攻击力、防御力与速度 +10
攻防ブ－スト	攻击ブ－スト × 防御ブ－スト	攻击力与防御力 +10
攻速ブ－スト	攻击ブ－スト × 素早さブ－スト	攻击力与速度 +10
防速ブ－スト	防御ブ－スト × 素早さブ－スト	防御力与速度 +10
全能力ブ－スト	攻防ブ－スト × 攻速ブ－スト × 防速ブ－スト	攻击力、防御力与速度 +15
消费 10%–	–	使用技能时的 MP 消费量减少 10%
消费 15%–	–	使用技能时的 MP 消费量减少 15%
消费 20%–	–	使用技能时的 MP 消费量减少 20%
消费 MP 削减	消费 10%–× 消费 15%–	使用技能时的 MP 消费量减少 20%
消费 MP 压缩	消费 15%–× 消费 20%–	使用技能时的 MP 消费量减少 30%
消费 MP 半减	消费 MP カット × 消费 MP コスト压缩	使用技能时的 MP 消费量减少 50%
技威力 10%+	–	使用技能时的威力与所消费的 MP 上升 10%
技威力 15%+	–	使用技能时的威力与所消费的 MP 上升 15%
技威力 20%+	–	使用技能时的威力与所消费的 MP 上升 20%
技威力强化	技威力 10%+× 技威力 15%+	使用技能时的威力与所消费的 MP 上升 20%
スキルブ－スト	技威力 15%+× 技威力 20%+	使用技能时的威力与所消费的 MP 上升 30%
スキル大幅强化	技威力强化 × スキルブ－スト	使用技能时的威力与所消费的 MP 上升 50%
エコスキル	消费 MP 削减 × 技威力强化	技能威力提升 20%
コスト压缩スキル	消费 MP 压缩 × スキルブ－スト	技能威力提升 30%
セ－ビングスキル	消费 MP 半减 × スキル大幅强化	技能威力提升 50%
火ダメ－ジ追加	–	攻击时追加火属性伤害
水ダメ－ジ追加	–	攻击时追加水属性伤害
土ダメ－ジ追加	–	攻击时追加土属性伤害
风ダメ－ジ追加	–	攻击时追加风属性伤害
红と苍の力	火ダメ－ジ追加 × 水ダメ－ジ追加	攻击时追加火属性与水属性伤害
翠と金色の力	土ダメ－ジ追加 × 风ダメ－ジ追加	攻击时追加火风属与水属性性伤害
精灵の加护	翠と金色の力 × 红と苍の力	通常攻击时追加土水火风四种属性伤害
精灵の追击	精灵の加护 × 精灵特攻	攻击时追加土水火风四种属性伤害
スラグ特效	–	对スラグ系的魔物进行攻击时，必定会发生暴击
猛兽特效	–	对猛兽系的魔物进行攻击时，必定会发生暴击
精灵特效	–	对精灵系的魔物进行攻击时，必定会发生暴击
ドラゴン特效	–	对龙系的魔物进行攻击时，必定会发生暴击
毒付与	–	在进行攻击时，一定几率能让敌人陷入中毒状态
毒火の追击	毒付与 × 火ダメ－ジ追加	一定几率让敌人陷入中毒状态并追加火属性伤害，攻击力提升
行动迟延付与	–	在进行攻击时，让敌人的行动延缓
止水の追击	行动迟延付与 × 水ダメ－ジ追加	让敌人的行动延缓并追加水属性伤害，HP 上限增加
弱体化付与	–	在进行攻击时，一定几率能让敌人陷入弱体化状态
土缚の追击	弱体化付与 × 土ダメ－ジ追加	一定几率让敌人陷入弱体化状态并追加土属性伤害，防御力提升
暗黑付与	–	在进行攻击时，一定几率能让敌人陷入暗黑状态
夜风の追击	暗黑付与 × 风ダメ－ジ追加	在进行攻击时，一定几率能让敌人陷入暗黑状态并追加风属性伤害，速度提升
スロウ付与	–	在进行攻击时，一定几率能让敌人陷入迟钝状态

潜力名称	潜力组合	详细效果
时灵の追击	スロウ付与 × 精灵の追击	一定几率让敌人陷入迟钝状态并追加全属性伤害，全能力提升
全能力 +2	–	除耐性外的所有能力 +2
全能力 +4	–	除耐性外的所有能力 +4
全能力 +6	–	除耐性外的所有能力 +6
全能力强化	全能力 +2× 全能力 +4	除耐性外的所有能力 +6
全能力 +10	全能力 +4× 全能力 +6	除耐性外的所有能力 +10
全能の力	全能力强化 × 全能力 +10	除耐性外的所有能力 +20
ダメ－ジ还元	–	回复攻击打出伤害值的 3%HP
ダメ－ジ还元 +	–	回复攻击打出伤害值的 5%HP
ダメ－ジ还元 ++	–	回复攻击打出伤害值的 7%HP
生命力夺取	ダメ－ジ还元 × ダメ－ジ还元 +	回复攻击打出伤害值的 10%HP
魂を吸収する	HP 吸收 × 生命力夺取	回复攻击打出伤害值的 15%HP
火耐性	–	减轻火属性伤害 15%
火耐性 +	–	减轻火属性伤害 25%
水耐性	–	减轻水属性伤害 15%
水耐性 +	–	减轻水属性伤害 25%
风耐性	–	减轻风属性伤害 15%
风耐性 +	–	减轻风属性伤害 25%
土耐性	–	减轻土属性伤害 15%
土耐性 +	–	减轻土属性伤害 25%
红と苍の盾	火耐性 × 水耐性	减轻火属性与水属性伤害 15%
翠と金色の盾	风耐性 × 土耐性	减轻风属性与土属性伤害 15%
红と苍の防壁	火耐性 +× 水耐性 +	减轻火属性与水属性伤害 25%
翠と金色の防壁	风耐性 +× 土耐性 +	减轻风属性与土属性伤害 25%
潜力强化	–	强化道具自身的潜力效果，强化幅度小
潜力强化 +	–	强化道具自身的潜力效果，强化幅度中
コストボ－ナス	–	强化道具自身的潜力效果，强化幅度大
锐利なトゲ	–	非常锐利的刺飞射向敌人，对敌人造成连续的伤害

潜力名称	潜力组合	详细效果
热を带びる	–	让敌人的防御力大幅度下降
冷气を带びる	–	让敌人的速度大幅度下降
电气を带びる	–	让敌人容易陷入状态异常
干きを诱う	–	让敌人攻击力大幅度下降
灼热の地	–	对敌人造成非常大的连续伤害
ハイドロストリ–ム	–	高几率让敌人陷入迟钝状态
向かい风	–	让敌人的行动延缓
メガトン级	–	高几率产生暴击
致死量の配分	–	高几率让敌人陷入中毒状态
スラグフィギャ–	–	让敌人的全能力下降，效果持续 5 回合
次元の狭间	–	让敌人的行动顺序下降
梦物语	–	对敌人造成物理攻击，同时将伤害的一部分还原给自己的 HP
天の波动	–	让对象的所有强化效果无效化
炎の核	–	对敌人造成火属性伤害
冰の核	–	对敌人造成水属性伤害
风の核	–	对敌人造成风属性伤害
大地の核	–	对敌人造成土属性伤害
光の核	–	对敌人造成全属性伤害
伤を治す	–	回复角色的 HP
空气清净	–	当角色行动时自动回复 HP
とろける甘さ	–	回复角色的 MP
高音质	–	减轻状态异常的效果
万病に效く	–	治疗角色的状态异常
气分が落ち着く	–	回复角色的 MP
痛みを忘れる	–	减轻角色收到的物理伤害
生命の水	–	让角色从战斗不能状态中回复
エリキシル剂	–	回复角色战斗不能状态，同时附加行动时自动回复 HP 的效果
龙の力	–	对敌人造成暴击时伤害奖励上升
病に强い	–	回复角色的所有状态异常
迷彩色	–	提升角色的回避率，效果持续 5 回合
缩地	–	角色进入下一次行动时，行动后的待机时间缩短
スラグの护身像	–	提升角色的防御力，效果持续 5 回合
女神の守护	–	减轻角色收到的物理伤害
よく见える	–	攻击时暴击率上升
黄金咒の指轮	–	支援槽积攒速度加快
号令チャイム	–	大幅度提升角色的速度
病を治す	–	一定时间内提升角色的 HP 上限
きれいな饰りつけ	–	大幅度回复角色的 MP
禁断の甘味	–	一定时间内行动后的待机时间缩短，但是一定时间内行动时会自动受到攻击
魔の山	–	回复角色 HP，回复量视角色的 HP 上限而定
长期保存が利く	–	当角色陷入战斗不能状态时，进入下一回合之后自动复活
百种の力	–	当角色陷入战斗不能状态时，进入下一回合之后自动复活
范围ボ–ナス	–	道具效果范围 ×10%，威力上升
范围ボ–ナス +	–	道具效果范围 ×20%，威力上升
复数に效果增大	范围ボ–ナス × 范围ボ–ナス +	道具效果范围 ×30%，威力上升
少数ボ–ナス	–	道具效果范围除以 25，威力上升
少数ボ–ナス +	–	道具效果范围除以 50，威力上升
单体に效果增大	少数ボ–ナス × 少数ボ–ナス +	道具效果范围除以 75，威力上升
使い切り强化	–	当道具的使用回数只剩下 1 回时，威力提升 30%
使い切り强化 +	–	当道具的使用回数只剩下 1 回时，威力提升 60%
最后の一击	使い切り强化 × 使い切り强化 +	当道具的使用回数只剩下 1 回时，威力提升 90%
高速使用	–	使用道具后的待机时间减少 10%，但是道具的威力稍微降低
高速使用 +	–	使用道具后的待机时间减少 20%，但是道具的威力降低少许
ソニックスロ–	高速使用 × 高速使用 +	使用道具后的待机时间减少 30%
回数压缩	–	战斗中使用道具次数减少 1 回，威力增加使用次数 ×5%
回数压缩 +	–	战斗中使用道具次数减少 1 回，威力增加使用次数 ×10%
强制使い切り	回数压缩 × 回数压缩 +	战斗中使用道具次数减少 1 回，威力增加使用次数 ×15%

潜力名称	潜力组合	详细效果
回数補正	–	道具的威力上升，上升值为道具使用次数 ×3%
回数補正 +	–	道具的威力上升，上升值为道具使用次数 ×6%
カウントブ–スト	回数補正 × 回数補正 +	道具的威力上升，上升值为道具使用次数 ×9%
タイム型化	–	回复道具效果变成持续型，持续 1 回合，威力稍微下降
タイム型化 +	–	回复道具效果变成持续型，持续 2 回合，威力下降少许
アイテムクロ–ン	タイム型化 × タイム型化 +	回复道具效果变成持续型，持续 3 回合
传承のソウル	–	PP+30
火灵のソウル	–	HP 与攻击力上升
水灵のソウル	–	MP 与防御力上升
风灵のソウル	–	暴击奖励与命中率上升
土灵のソウル	–	回合待机时间缩短，回复量上升
白き神のソウル	–	伤害转移与全异常状态无效化
黑き神のソウル	–	速度上升，技能使用后的待机时间缩短
昼の主のソウル	–	HP 再生，一定几率回避战斗不能状态
夜の主のソウル	–	暴击率上升，一定几率待机时间缩短
圣心のソウル	–	对伤害还原至自己的 HP，所受物理伤害减轻
魔心のソウル	–	攻击力大幅增加，回合行动时 HP 减少
太阳光のソウル	–	耐性以外的所有参数与火、水属性耐性上升
月光のソウル	–	耐性以外的所以参数与风、土属性耐性上升
星人のソウル	–	HP 与 MP 对换，回避率上升
空人のソウル	–	支援效果与支援槽上升量增加
武勇のソウル	–	技能威力大幅度增加
霸军のソウル	–	攻击后追加物理伤害与参数变化
吸魂のソウル	–	还原攻击伤害的 20% 至 HP
理力のソウル	–	攻击后追加固定伤害与物理伤害
觉醒のソウル	–	根据角色的等级来强化角色本身的参数
活力のソウル	–	HP 上限增加，自动复活
英雄のソウル	–	强敌补正 +BOSS 补正
慈爱のソウル	–	强化支援攻击与支援防御
神を破坏せし力	–	道具的效果提升 125%
神に祝福されし力	–	道具的效果提升 100%
オ–トユ–ズ	–	战斗中当炼金术士的 HP 在 60% 以下时自动使用道具，但是支援槽不会增加
完璧な身体	–	HP 上限与 MP 上限 +50
顽强な身体	–	防御力 +50，基本参数提升 20%
あふれ出るパワ–	–	攻击力 +20，通常攻击打出的伤害值的 10% 还原至 HP
熟练者の技能	–	技能威力上升 50%，技能所消耗的 MP 减少 25%
マルチボ–ナス	–	道具使用范围 ×60%，道具威力上升
シングルボ–ナス	–	道具使用范围除以 120%，道具威力上升
单复同时强化	–	道具使用范围除以 150%+ 道具使用范围 ×90%，道具威力上升
ラストストライク	–	当道具的使用回数只剩下 1 回时，威力提升 150%
マッハスロ–	–	使用道具后的待机时间减少 50%
ワンタイムエンド	–	战斗中使用道具次数减少 1 回，威力增加使用次数 ×20%
回数ぶん超强化	–	道具的威力上升，上升值为道具使用次数 ×15%
オ–トマテリアル	–	回复道具效果变成持续型，并且当炼金术士的 HP 在 25% 以下时自动使用
無明の追击	–	攻击时追加物理伤害，技能威力上升
快刀乱麻の追击	–	攻击时追加非常大的物理伤害，技能威力大幅上升
变幻の追击	–	攻击时追加固定伤害，技能威力上升
点滴穿石の追击	–	攻击时追加非常大的固定伤害，技能威力大幅上升
连打の追击	–	攻击时追加非常大的物理伤害，技能威力上升少许
赤气の追击	–	攻击时追加四中属性的伤害附加一定几率让敌人陷入中毒、暗黑、弱体化状态异常，技能威力上升、
火の精の咒い	–	敌人火耐性减少 20
水の精の咒い	–	敌人水耐性减少 20

潜力名称	潜力组合	详细效果
风の精の咒い	–	敌人风耐性减少 20
土の精の咒い	–	敌人土耐性减少 20
ジャンボな祝福	–	道具的效果强化，强化值为装备槽数平方 ×8%
秘传の破坏力强化	–	攻击类道具的效果飞跃性地提升，上升量与原本的数值成反比
秘传の回复力强化	–	回复类道具的效果飞跃性地提升，上升量与原本的数值成反比
エボルブボディ	–	角色的基本参数上升 50%
潜力で超强化	–	强化道具自身的潜力效果，强化幅度非常大
HPMP 强化	HP 强化 ×MP 强化	HP 上限与 MP 上限 +15
HPMP 大增量	HP 大增量 ×MP 大增量	HP 上限与 MP 上限 +25
HPMP 大幅强化	HP 大幅强化 ×MP 大幅强化	HP 上限与 MP 上限 +40
妖精の力	–	给装备附加行动时 HP 自动回复与减轻物理伤害的效果，程度弱
金刚力	–	给装备附加行动时 HP 自动回复与减轻物理伤害的效果，程度微弱
太古の力	–	给装备附加行动时 HP 自动回复与减轻物理伤害的效果，程度中
狩人の感觉	–	给装备附加暴击率提升与命中率提升效果，程度弱
锐敏な感觉	–	给装备附加暴击率提升与命中率提升效果，程度微弱
绝对感觉	–	给装备附加暴击率提升与命中率提升效果，程度中
动きが轻くなる	–	给装备附加攻击回避与一定几率回避战斗不能的效果，程度弱
幻影を见せる	–	给装备附加攻击回避与一定几率回避战斗不能的效果，程度微弱
危机回避术	–	给装备附加攻击回避与一定几率回避战斗不能的效果，程度中
异常を避ける	–	给装备附加状态异常减轻的效果，程度弱
异常を弱める	–	给装备附加状态异常减轻的效果，程度微弱
异常を缓和する	–	给装备附加状态异常减轻的效果，程度中
四天の障壁	–	给装备附加全属性的耐性，各属性耐性 +10
四天神の障壁	–	给装备附加全属性的耐性，各属性耐性 +20
生命力增强	–	战斗时 HP 上限 +10%
灵花の药效	–	追加 HPMP 回复效果
解毒作用	–	治疗中毒状态
病魔を消し去る	–	治疗弱体化与中毒状态
异常を消し去る	–	治疗所有状态异常
气持ちが安らぐ	–	MP 少量回复
精神安定效果	–	MP 在一定程度上回复
龙の血脉	–	一定时间内强化角色的能力
活性作用	–	角色的所有能力提升，持续 5 回合
黄金の守护	–	给角色赋予 1 次攻击减轻的效果，下一回攻击减少 25% 的伤害
缚り付ける	–	让敌人的行动延迟
プリズムライト	–	让敌人一定几率陷入状态异常，效果随机
パワ－ワ－ド	–	给敌人追加物理伤害，附加攻击力低下状态
シ－ルドワ－ド	–	给敌人追加固定伤害，附加防御力低下状态
ファストワ－ド	–	让敌人行动延迟，附加速度低下状态
ライフワ－ド	–	给敌人追加物理伤害，并将伤害的一部分还原成 HP 回复
メンタルワ－ド	–	对敌人进行连续攻击，附加回避率低下状态
魂缚の咒い	–	一定几率让敌人陷入迟钝状态

潜力名称	潜力组合	详细效果
命灭の咒い	–	让敌人的 HP 上限稍微减少，敌人的 HP 越高，效果越大
净化の咒い	–	给敌人追加大威力的固定伤害
待机时间强化	–	道具的威力根据使用后的待机时间为比例稍微强化
待机时间强化 +	–	道具的威力根据使用后的待机时间为比例强化少许
チャ－ジアイテム	待机时间强化 × 待机时间强化 +	道具的威力根据使用后的待机时间为比例强化
パワ－スロ－	–	道具使用后的待机时间稍微延长，威力稍微提升
パワ－スロ－+	–	道具使用后的待机时间延长，威力提升
强力な投げ込み	パワ－スロ－× パワ－スロ－+	道具使用后的待机时间大幅度延长，威力大幅度提升
深い伤を愈す	–	回复角色的 HP，程度中
痛みを和らげる	–	减轻角色所受到物理伤害 10%
奇迹の水	–	让角色从战斗不能的状态里回复，同时回复 HP
灵药の源	–	大幅度回复角色的 HP 和 MP
スラグの波动	–	让支援槽稍微上升
天使の愈し	–	给予角色 1 次回避战斗不能状态的效果
スイ－トヒ－ル	–	回复角色的 HP，HP 上限越高回复量越大
美味しい愈し	–	回复角色的 HP，HP 上限越高回复量越大
预防效果	–	角色的状态异常效果减轻
锐さが增す	–	使用通常攻击或技能攻击时追加物理伤害，技能威力上升，程度很低
破坏力が增す	–	使用通常攻击或技能攻击时追加物理伤害，技能威力上升，程度微低
攻击性能が增す	–	使用通常攻击或技能攻击时追加物理伤害，技能威力上升，程度低
状态反映の追击	–	当敌人陷入状态异常时，通常攻击或技能攻击追加伤害
绝命の追击	–	使用通常攻击或技能攻击时追加物理伤害，敌人残存的 HP 越少威力越大
动きを迟らせる	–	攻击时敌人的行动稍微延迟
攻击力を夺う	–	一定时间内夺走敌人的攻击力，让自己的攻击力上升
防御力を夺う	–	一定时间内夺走敌人的防御力，让自己的防御力上升
素早さを夺う	–	一定时间内夺走敌人的速度，让自己的速度上升
四天の追击	–	攻击时追加强力的土水火风属性伤害
四天神の追击	–	攻击时追加非常强力的土水火风属性伤害

特性一览

特性名	特性效果
火属性ボ－ナス ×2	增加 2 格火属性槽
火属性ボ－ナス ×3	增加 3 格火属性槽
火属性ボ－ナス ×4	增加 4 格火属性槽
火属性ボ－ナス ×5	增加 5 格火属性槽
水属性ボ－ナス ×2	增加 2 格水属性槽
水属性ボ－ナス ×3	增加 3 格水属性槽
水属性ボ－ナス ×4	增加 4 格水属性槽
水属性ボ－ナス ×5	增加 5 格水属性槽
风属性ボ－ナス ×2	增加 2 格风属性槽
风属性ボ－ナス ×3	增加 3 格风属性槽
风属性ボ－ナス ×4	增加 4 格风属性槽
风属性ボ－ナス ×5	增加 5 格风属性槽
土属性ボ－ナス ×2	增加 2 格地属性槽
土属性ボ－ナス ×3	增加 3 格地属性槽
土属性ボ－ナス ×4	增加 4 格地属性槽
土属性ボ－ナス ×5	增加 5 格地属性槽
全属性 ×2	所有属性槽增加 2 格
全属性 ×3	所有属性槽增加 3 格
全属性 ×4	所有属性槽增加 4 格
全属性 ×5	所有属性槽增加 5 格
发现 Lv+1	调和时发现的潜力等级 +1
发现 Lv+2	调和时发现的潜力等级 +2
效力值 +5	效力增加 5
效力值 +10	效力增加 10
效力值 +15	效力增加 15

奖杯攻略

奖杯说明

奖杯总数	53	铜杯	42	银杯	8	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

《艾丝卡与罗杰的工作室》的奖杯整体来说并无太大难度，本作的角色结局奖杯也因为参战人数增加而省了些刷刷刷的功夫，不过因为不少奖杯是男女主角线分别限定的，所以必须二周目。需要注意的只有艾文结局的达成条件与强化版最终 BOSS 的攻略方法，其中最消耗时间的恐怕就是全员等级 99 的奖杯。城镇事件可以经常按 Select 键进行查看，有感叹号就冲过去，这样就绝对不会错过事件的触发时间了。

全トロフィ−取得（白金）
取得条件：拿到除该奖杯之外的所有奖杯

エスカの旅立ち（铜杯）
取得条件：在游戏开始时选择艾丝卡路线

ロジ−の旅立ち（铜杯）
取得条件：在游戏开始时选择罗杰路线

エスカの休息（银杯）
取得条件：艾丝卡篇通关

ロジ−の休息（银杯）
取得条件：罗杰篇通关

第 1 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第1期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 2 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第2期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 3 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第3期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 4 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第4期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 5 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第5期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 6 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第6期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 7 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第7期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 8 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第8期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

第 9 期目标达成！（铜杯）
取得条件：完成第9期的大课题，并向班长报告，剧情奖杯

食いしん坊（铜杯）
取得条件：自动触发的剧情奖杯，罗杰篇限定

过去の伤（铜杯）
取得条件：自动触发的剧情奖杯，罗杰篇限定

世界の果て（铜杯）
取得条件：艾文相关剧情奖杯，获得方法见下文

悲しき女子会（铜杯）
取得条件：丝蕾娅相关剧情奖杯，获得方法见下文

遗迹のお约束（铜杯）
取得条件：雷法相关剧情奖杯，获得方法见下文

落ちこぼれ奋斗记（铜杯）
取得条件：露希尔相关剧情奖杯，获得方法见下文

仲良くしようよ（铜杯）
取得条件：林卡相关剧情奖杯，获得方法见下文

私が魔法使い（铜杯）
取得条件：城镇事件剧情奖杯，自动获得

大人っぽく赖みます（铜杯）
取得条件：艾丝卡篇限定，城镇事件剧情奖杯，第四年获得

ドキドキお宝同盟（铜杯）
取得条件：罗杰篇限定，城镇事件剧情奖杯

收获祭（铜杯）
取得条件：艾丝卡篇限定，城镇事件剧情奖杯，在リンゴ园触发事件获得

似たもの亲子（铜杯）
取得条件：罗杰篇限定，城镇事件剧情奖杯，第四年获得

怪兽大战争（铜杯）
取得条件：城镇事件剧情奖杯，在酒馆获得

大食い大会（铜杯）
取得条件：城镇事件剧情奖杯，在第四年去酒馆触发事件获得

二人のアトリエ（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，自动获得

パワ−アップ会议（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，自动获得

これからの梦（铜杯）
取得条件：飞行船相关剧情奖杯

黄昏の语り部（银杯）
取得条件：主线剧情奖杯，打败最终BOSS（正常版或强化版皆可）后获得

笑颜の别れ（铜杯）
取得条件：普通结局，在第4年的4月1日选择第一个选项即可获得

ただいま（金杯）
取得条件：完美结局，需两周目才能达成，用两个主角达成普通结局，在第4年的4月1日选择第一个选项，艾丝卡和罗杰在リンゴ园见面之后选"約束を交わす"即可

あの丘を越えて（铜杯）
取得条件：艾文结局，获得方法见下文

缔め切りが追ってくる！（铜杯）
取得条件：丝蕾娅结局，获得方法见下文

お宝探しは命がけ（铜杯）
取得条件：雷法结局，，获得方法见下文

みんなで助け合えば（铜杯）
取得条件：露希尔结局，获得方法见下文

得意分野は人それぞれ
铜杯

取得条件： 林卡结局，获得方法见下文

女子会
银杯

取得条件： 女子会结局，艾丝卡篇限定，在第4年的4月1日前达成其他所有女性的结局条件并选择“お腹すいた”

男子会
银杯

取得条件： 男子会结局，罗杰篇限定，在第4年的4月1日前达成其他所有男性的结局条件并选择“大出世を目指す”

空の旅へ
铜杯

取得条件： 剧情奖杯，自动触发

さらに遠くへ
铜杯

取得条件： 飞行船相关剧情奖杯，飞行船的制造方法见主线攻略文

黄昏の空へ
铜杯

取得条件： 飞行船相关剧情奖杯，飞行船的制造方法见主线攻略文

石版の真实
铜杯

取得条件： 收集5个石板的碎片，第一个是主线剧情必得的，其他四个的获得方法：第6期大课题完成后去“涸れ行く平原”的“边境の集落”，剧情之后可以在旁边的“集落の井户”，井里可找碎片；第7期大课题打BOSS的那块区域里；“龙の巣”的“龙の左翼”角落里；打倒“南方の遗迹”最深处的BOSS。

战いは任せろ
铜杯

取得条件： 冒险者等级达到LV99。这个奖杯建议各位留到二周目，拿到罗杰和艾丝卡的专属最强道具时再去挑战。二周目第9期结束之前可以在“悠久のラボラトリ”最深处进行练级，使用探索调查“强敌遭遇”偶尔可以遇到成群结队的矿石魔物，一场可以拿到6000~7000的经验。顺利的话可以在这里练级至70级左右，然后也差不多到了进入终章最后一年的时候了。进入终章之后可以合成罗杰或艾丝卡的专属道具，二周目的这会两人的专属道具估计玩家们已经都拿到手了，拿着这些道具前往“世界の果て”的“暮れの道程”，触发探索调查“战斗变异”（战斗后获得的经验值与道具数量上升），然后使用“强敌遭遇”来打BOSS，90级以上的不建议打，虽然经验值多但是道具消耗很快，效率不高，建议打70级的矿石魔物或80级的龙。一场下来有1万多的经验。

これで一人前！
铜杯

取得条件： 调合等级达到LV50，第9期之后合成最强装备后也就基本能拿到了

巨兽坠つ
铜杯

取得条件： 主线剧情BOSS战奖杯

要塞击破
铜杯

取得条件： 打倒“南方の遗迹”最深处的BOSS，完成雷法相关事件奖杯时或收集石板碎片时可以顺便获得

眠れ、龙王
银杯

取得条件： 第9期之后在酒馆里听到关于龙王的消息，然后在“龙の巣”打倒BOSS，建议二周目集齐男女主角的最强道具之后再来挑战，攻略方法参照强化版最终BOSS的打法

未踏遗迹の守护者
银杯

取得条件： 主线剧情BOSS战奖杯

救济
银杯

取得条件： 打倒正常版最终BOSS，在最终战剧情里选择第一个选项

大いなる胜利
金杯

取得条件： 建议二周目集齐“エリキシル剂”、“エリキシル源药”（在最终战迷宫使用“ダウジングロッド”然后使用“遗物发现”，回工作室分解后可以拿到制作方法）、罗杰线限定的“タウゼントブリッツ”和艾丝卡线限定的“四极天の知惠书”，并把它们调和至最强特性之后再来挑战这个奖杯。エリキシル剂和エリキシル源药多复制几个带着。进入最终迷宫之后打坏一个橙色的蜂巢与一个绿色的蜂巢，最好别全打坏，全打坏的话最终BOSS就会强化至极限。然后在BOSS战前选择第二个选项，建议多调合几个“タウゼントブリッツ”用来降低BOSS的各参数和各属性耐性。一开始先用罗杰的“ダウジングロッド”降低BOSS的各参数，然后使用“エリキシル源药”来提高我方前卫人员的HP上限与各参数、耐性，同时还能让支援槽暴涨，因为BOSS的某个技能会减少支援槽，所以就需要用“エリキシル剂”和“エリキシル源药”这类高等级的全屏回复道具来补回去。艾丝卡的战斗被动技能里有一项是能够让道具效果上升的，再加上“四极天の知惠书”要留到支援特殊攻击的最后阶段用才能有效果，所以在支援槽累计到第3阶段之前，就由艾丝卡来负责队伍的回复。BOSS使用全屏攻击时尽量让队友们对艾丝卡或罗杰进行支援防御，只要能保住其中一人就行了，等BOSS的连续攻击结束后再让存活的其中一人使用“エリキシル源药”就能让前卫或后卫的队友满血满状态复活。当支援槽累积到第3阶段以上后，使用双重道具攻击，以罗杰的“ダウジングロッド”为开头，然后让艾丝卡以外的队友使用支援攻击提升攻击输出倍率，特殊支援攻击建议用丝蕾娅，她的特殊支援攻击能够把攻击输出倍率提升至300%以上，在丝蕾娅使用特殊支援攻击时让艾丝卡使用道具，这时“四极天の知惠书”的攻击输出就会变成基础值的三倍。把以上步骤进行两次，再配合各种降参数的技能攻击，即可把强化版的最终BOSS干掉。

角色奖杯结局攻略

在游戏里可以通过在探索区域与待在该区域的角色对话来增加好感度，在战斗里进行支援攻击或支援防御也能够增加好感度，本作的好感度数值是隐藏的，所以建议大家平时在战斗里进行支援攻击 or 防御时尽量平均使用各角色来进行。

在城镇里的角色相关剧情会有角色头像标示出来，经常打开地图确认一下就不会错过了。除了艾文的剧情奖杯是有时间限制之外，其他的事件奖杯基本都是第 9 期之后获得。

艾文相关奖杯“世界の果て”与“あの丘を越えて”： 艾文的事件是唯一一个有时间限制的，必须在进入“未踏遗迹”之前完成。不过同时也是攻略起来最简单的，按部就班完成飞空艇的制作就可以顺利完成艾文的事件。完成飞空艇然后带上足够的炸弹类道具，最早可以在第 9 期进入“世界の果て”，来到最深处的“果ての果て”，可以拿到 CG，达成结局条件。回来之后可以看到日后谈，在第 4 年的 4 月 1 日选择第二个选项，然后选择“アウィン”或“お兄ちゃん”就可以进入艾文结局。

丝蕾娅相关奖杯“悲しき女子会”与“締め切りが追ってくる！”： 在第 6 期丝蕾娅会要求艾丝卡和罗杰带她去“高台の森”，在采集区域触发剧情。然后大概过了一年左右她会让两人带她去““悠久のラボラトリ””，拿到笔记。几日后在酒馆触发剧情，拿到 CG，达成结局条件。回来之后可以看到日后谈，在在第 4 年的 4 月 1 日选择第二个选项，然后选择“スレイアさん”就可以进入丝蕾娅结局。

雷法相关奖杯“遗迹のお约束”与“お宝探しは命がけ”： 雷法的事件基本是在酒馆触发，而且需要事先打倒“スラグの墓所”深处的 BOSS，在中期，雷法会委托玩家制作一样东西，艾丝卡篇是“情热のスパイス”，罗杰篇是“流れ动く金属”。之后触发一两次事件，去“ホール”与雷法、丝蕾娅触发剧情前往“スラグの墓所”的下层，可以拿到 CG，达成结局条件。事件之后过几天可以看到日后谈，在第 4 年的 4 月 1 日选择第二个选项，然后选择“レイファー”就可以进入雷法结局。

露希尔相关奖杯“落ちこぼれ奋斗记”与“みんなで助け合えば”： 露希尔的事件在城镇内就能完成，在第四年露希尔会委托玩家制作“预防接种药”，拿到参考书的时候可以拿到露希尔的 CG，调和出药品就算是达成了露希尔结局的条件，几天后可以看日后谈。在第 4 年的 4 月 1 日选择第二个选项，然后选择“ルシル”就可以进入露希尔结局。

林卡相关奖杯“仲良くしようよ”与“得意分野は人それぞれ”： 林卡的事件在城镇内即可触发，在某天酒馆老板过来触发事件，过几天之后在酒馆里可以见到另一个林卡，拿到 CG，达成结局条件。事件之后可以看日后谈，在第 4 年的 4 月 1 日选择第二个选项，然后选择“リンカさん”就可以进入林卡结局。

DVD光盘内容介绍

《PS3 专辑》第 23 辑采用影像 DVD 光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在 PC 或 PS3 上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过 PC 打开，完整内容位于光盘根目录下的“VIDEO”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“游戏美图”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。

新作影像

科隆展新作精选 / 妖圣剑士 F/ 闪电归来 最终幻想Ⅹ Ⅲ /
超凡 双生 / 监察风云 /Jump 明星大乱斗 /
圣斗士星矢 勇士 / 皇牌空战 无限 / 龙珠 Z Z 之战 / 龙背上的骑兵 3

奖杯图标

最后生还者、魔界战记 D2、假面骑士、杀手已死、龙之皇冠、死侍、艾丝卡与罗杰的工作室等 11 款游戏的奖杯图标

【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】

游戏原声

最后生还者、艾丝卡与罗杰的工作室、秋之回忆 6、记忆猎人等近 140 首游戏原声与主题曲 MP3

【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

COD 幽灵、死或生 5 终极版、王国之心 1.5HD、监察风云、最后生还者等 48 个精美特色主题

【光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】

游戏美图

杀手已死、蝙蝠侠 阿克汉姆起源、龙之皇冠、分裂细胞 黑名单等 30 余张高清游戏壁纸，另有龙之皇冠珍宝画和艾丝卡与罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士近 100 余张 CG 美图供各位欣赏。

【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的 1080p 高清图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】

BEYOND
TWO SOULS.™

PS3专辑
VOL.23
PS3 SPECIAL
劲作集结
刺客信条Ⅳ 黑旗
英雄传说 闪之轨迹 / 横行霸道Ⅴ
COD 幽灵 / 超凡 双生
妖圣剑士F / 超级女主角战记
苍翼默示录 刻之幻影
攻略集结
最后生还者
龙之皇冠
杀手已死 / 高达破坏者
魔女与百骑兵 / 魔界战记D2
艾丝卡&罗杰的工作室
黄昏天空的炼金术士
奖杯攻略
苍翼异闻录 代码：新生
极速赛车手2 / 假面骑士 穿越战争
蓝精灵2 / 运动冠军2
特别行动 战线
特企集结
幽灵再生
Infinity Ward的复活
重力赛车的飞驰轨迹
SCE利物浦工作室兴衰记
更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
PS3专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售